

3 CDS JOC FULL! - BLOODRAYNE

LEVEL

JOC FULL!!

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Octombrie 2004

CÂȘTIGĂ!



UN SISTEM DE BOXE
ALTEC LANSING



2 PEN DRIVE-URI
+ 1 SD CARD

SHELLSHOCK

NAM '67

VS.

CONFLICT

VIETNAM

BLOODRAYNE

- + Preview BloodRayne 2
- + Interviu exclusiv Uwe Boll, regizorul filmului BloodRayne

PREVIEW

Splinter Cell: Chaos Theory

Sam Fisher revine
din umbră

REVIEW

Silent Hill 4: The Room

Casă, dulce casă?

Beyond Divinity

Un RPG mai mult
decât divin?

TEST!

USB STICK-URI



8.000 DE MB IN TEST



DEMOS EVIL GENIUS ■ ROME: TOTAL WAR ■ BABYLON 5: I'VE FOUND HER MODS TRENT REZTOR LOOM 3 SOUNDS ■ UT2004 PLAYER MODEL PATCH ROOM 3 1.05 PETA ■ HALL 1:15
FILME GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS ■ SPLINTER CELL: CHAOS THEORY ■ SILENT HILL 4: THE ROOM ■ UTILITATE BLINDWITNESS 5 ■ ARCADE ■ WINDOWS MEDIA PLAYER 10

WANTED

DIN TOATĂ ȚARA



COLABORATORI LEVEL

Redacția LEVEL își deschide porțile pentru oricine dorește să devină colaborator.

Dacă ești în stare să îți așterni gândurile pe hârtie într-un mod coerent, știi limba engleză la perfecție, lumea jocurilor nu mai are secrete pentru tine și vrei să faci un ban cinstit, trimite un e-mail cu detalii despre tine și un articol* despre jocul tău preferat la adresa mitza@level.ro.

*articolul trebuie să se înscrie în limita a maxim 7000 de caractere.

Urmărește detalii pe www.level.ro



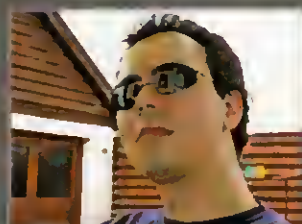
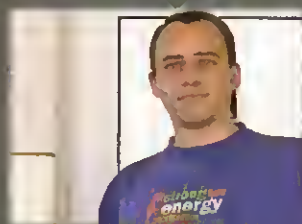
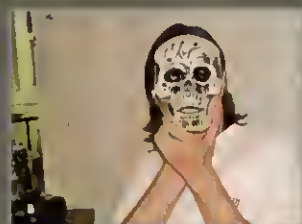
Sims 2 o să fie nasol pentru că numai puștani care nu știe nimic joacă Counter-Strike și evident că consolele e ochiu' dracului.

Ai pus mâna pe un CD cu Baldur's Gate (e cu ceva, e vechi și ăștia bătrânii știu de el) și deja te uiți la lume cu alți ochi. Nu trebuie să-ți joci, dar dacă ai și un poster cu Final Fantasy VII (Doamne, parcă ar fi la mine-n cameră!) sau VII9 sau XXX sau cum îi zice și un tricou cu Warcraft 3 (OMG! THE NEW SHEET!!11) pe tine, e clar că poți să pui la respect toți puștani care își dau în cap în Counter-Strike și nu numai. Bagă ochiul pe net, simte pulsul și pornește o petiție (încearcă la www.petitiononline.com) ca să nu mai facă nenorociții ăștia console. Că din cauza lor nu mai sunt jocuri pe PC ca odinioară și e clar că sfârșitul o să vină tot de la ele. Lumea e rea și e bine să simți

că ai împotriva a ce lupta. Uite, și eu dau. Dau în ipocrizie și în spiritul de turmă. „Băăă, Sims e de caca și numai fetele îl joacă și e nasol că s-a vândut mult și o să devenim sclavii Maxis”. La luptă bă, nu la întins urechea la ce zic alții. Fă-ți curaj să ai propria opinie și nu zbiera pentru că așa fac și alții. Ai consolă? Ai jucat pe așa ceva? Am PC-ul în sânge și adorm cu gândul la un procesor mai bun, dar nu îmi permit să ignor calitățile unor jocuri doar pentru că „consolele sunt evil și mie mi-e frică de ele și de ce nu apare jocul ăla și pe PC?!”. Arde toate sălile de jocuri, fugărește copiii și pune-i să învețe, dar nu urî Counter-Strike-ul din cauza celor care îl joacă. Gândește, încearcă și simte ce vrei tu, nu ce vor alții. Altfel, o să ajungem într-un viitor în care Sims este chiar groaznic, dar tu o să-l cumperi, pentru că așa ai auzit undeva...

■ Mitza





CUPRINS CD

DEMO

Discord Times
Evil Genius
Babylon 5: The Final Hour
Game: Total War

MOOS

Team Kazmer DOOM3 Sounds
UT2 and Player Model

PATCH

1990-1995
1996-2000

SCREENSAVERS

She (Shew): Num 16.7

WALLPAPERS

4431.2

NOTA

Inițial, la CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o platformă de suport la nivelul a rezoluției de 1024x768 și a frecvenței de 60 Hz. În funcție de configurația de hardware, este posibil să fie necesară modificarea rezoluției și a frecvenței de actualizare a imaginii pentru a obține cea mai bună calitate de redare a imaginii. Pentru a modifica rezoluția și frecvența de actualizare a imaginii, trebuie să se acceseze meniul de setări din cadrul jocului și să se selecteze opțiunea de modificare a rezoluției și a frecvenței de actualizare a imaginii. După ce s-a selectat opțiunea de modificare a rezoluției și a frecvenței de actualizare a imaginii, trebuie să se selecteze valoarea dorită pentru fiecare dintre cele două opțiuni. După ce s-a selectat valoarea dorită pentru fiecare dintre cele două opțiuni, trebuie să se apăsă butonul de confirmare (Enter) pentru a salva modificările. După ce s-a salvat modificările, jocul va fi reluat cu noile setări de rezoluție și de frecvență de actualizare a imaginii.

[illegible][illegible]

Parvula viride immidan legata ih-
aplicatiles de po-Eit. ib rauden si
contantia telocens - pnn fax-san pnn
suntali, autarii pricrarmeler respective

Este emisia foloșică în sensul
comercial: încheierea, vânzarea și cumpărarea
fianțată de LEVA în valoare completă.

ATENȚIE! Pentru a evita rănirea și
interferența LT-ului vă rugăm să luați în considerare
următoarele măsuri de precauție:
• Alinați și culcați de LT-10 și la cel puțin
o jumătate de oră.

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametri definiți în standardul Philips – Yellow Book.

Eritura unei asumi reprezintă stabilitatea asupra evenimentelor pozitive provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul marcat în analiză.

28 SHELLSHOCK: NAM '67

Invasion Vietnam



38 SILENT HILL 4: THE ROOM

A paranoid asylum

LEVEL OCTOMBRIE 2004

COLLABORATION

Editorial

Styl

PREVIEW

Tom Clancy's Splinter Cell

Chaos Theory

F.E.A.R.

Flood/Kyber 2

REVIEW

Richard Byrne Kelly

Playboy Jimmy

ShellShock: Nam '67

Conflict Vietnam

Goth

Chesapeake (with Edition)

Transport Giant

Silent Hill 4: The Room

CLASSIC GAME COLLECTION

Black & White

CONSOLE

PS2

Rock Band

Wii

DirectX 9.0c / DirectX 10.0

3

4

12

16

18

20

24

26

28

30

32

34

36

GameCube

The Legend of Zelda

The Wind Waker

N. Gips

Pescadore (mobile)

GNA

Marion's Little Superstar Stage

HARDWARE

Hardware News

Print and ColorVision Color Plus

next, DWT 100

Intelligent Access (wire)

Creative Zen Touch

Asus Eee PC 2 Premium

Co. Ultra La poubelle

Get Kool (dell)

LIFESTYLE

Play

Van Helsing

Ensemble (impulse) (time line)

La grande (impulse) (time line)

Ultimate (impulse) (The Last Castle)

IGN 2004

Intervista (impulse) (time line)

Rich

www

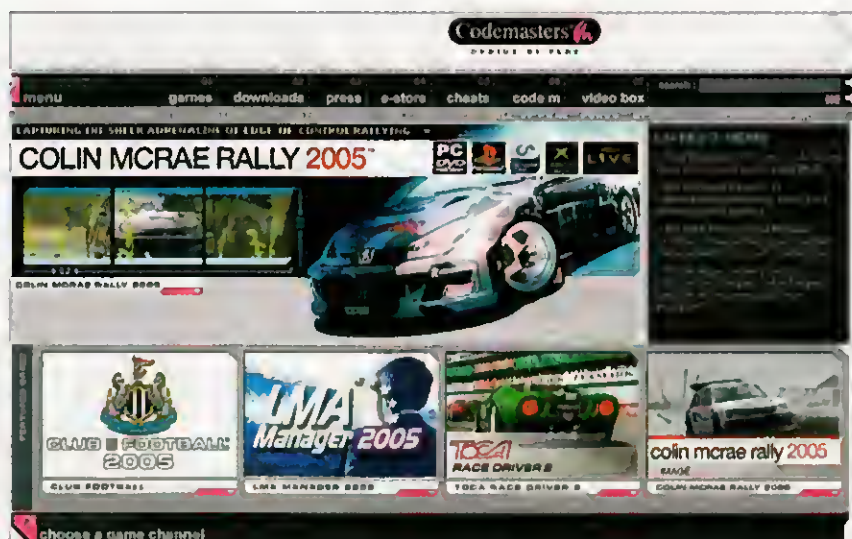
CHATROOM

Opportunità (impulse)

Majorat Codemasters

ACUM 18 ANI APĂREA O FIRMĂ DE JOCURI

Să cântăm: „Mulț' ani trăiască! Mulț' ani trăiaaaască! Multe jocuri fă-ureaaaaască! Laaa muuulț' aaani!”. Codemasters, tata și/sau mama lui Dizzy, Operation Flashpoint, Colin McRae și Perimeter, ToCA Race Driver 2 și Soldiers: Heroes of World War 2, a împlinit frumoasa și rotunda vârstă de 18 anișori, plini de verzișori. Se cunoaște faptul că britanicii de la Codemasters și-au făcut un nume și-un renume-n lume încă din 1986. Pentru a sărbători ocazia, cei de la Codemasters fac ceva ce nu prea stă în firea nici unei companii: dau un produs gratis! Este vorba despre primul joc distribuit vreodată de Codemasters: BMX Simulator pentru Commodore 64, care este disponibil pentru download la adresa www.codemasters.co.uk/downloads. Jocul este oferit împreună cu



un emulator de C64, pentru a putea fi jucat pe PC.

Cu ochii înlăcrimați, cu toții ne aducem aminte de vremea în care frații Richard și David Darling (the Codemasters) înființau una dintre cele mai importante companii de jocuri din istorie și din lume și schimbau pentru

totdeauna modul în care urmau să fie privite aceste produse între celelalte modalități de distracție. Chiar și revistele sau rubricile de jocuri din mass-media există mulțumită, într-o anumită măsură, celor doi vizionari care au înființat, acum 18 ani, Codemasters.

■ KIMO



ACCLAIM ȘI-A ÎNCHIS PORȚILE

În 1 august 2004, la ora 12:00, compania Acclaim Entertainment a încheiat activitatea sa. Compania, care s-a înființat în 1989, a fost cunoscută pentru jocurile de simulare, în special pentru WWF Wrestling și NHL Hockey. Compania a fost cunoscută pentru jocurile de simulare, în special pentru WWF Wrestling și NHL Hockey. Compania a fost cunoscută pentru jocurile de simulare, în special pentru WWF Wrestling și NHL Hockey.

În 1 august 2004, la ora 12:00, compania Acclaim Entertainment a încheiat activitatea sa. Compania, care s-a înființat în 1989, a fost cunoscută pentru jocurile de simulare, în special pentru WWF Wrestling și NHL Hockey. Compania a fost cunoscută pentru jocurile de simulare, în special pentru WWF Wrestling și NHL Hockey.

LEVEL TOP 10

1. DOOM 3	270
2. Star Wars – Knights of the Old Republic	176
3. Need for Speed Underground	156
4. Thief: Deadly Shadows	100
5. FarCry	85
6. Unreal Tournament 2004	80
7. Hitman: Contracts	70
8. Spellforce: The Breath of Winter	24
9. Guilty Gear XX Reload	22
10. Mashed	12

*preluat de pe www.level.ro

MMORPG SITUAT ÎN UNIVERSUL STAR TREK

MMORPG-ul Star Wars a fost lansat de Activision. Compania a lansat jocul în mai multe versiuni, inclusiv Star Wars Galaxies. Compania a lansat jocul în mai multe versiuni, inclusiv Star Wars Galaxies.

MMORPG-ul Star Wars a fost lansat de Activision. Compania a lansat jocul în mai multe versiuni, inclusiv Star Wars Galaxies. Compania a lansat jocul în mai multe versiuni, inclusiv Star Wars Galaxies.

Shade: Wrath of Angels & The Roots sprijinite de NVIDIA

Cel mai mare producător de chip-uri grafice din lume a semnat un acord cu distribuitorul Cenega, cele două companii urmând să colaboreze pentru a implementa cele mai noi tehnologii în viitoarele titluri ale celor de la Cenega. Gigantul NVIDIA, cu sediul în Santa Clara și cu peste 18.000 de angajați în toată lumea, își va promova astfel mult mai bine noile tehnologii, care, la rândul lor, vor scoate în evidență jocurile pe care Cenega le va lansa. Richard Moravec, International Marketing Manager pentru Cenega, a declarat că astfel jucătorii vor fi siguri că jocurile pe care le vor cumpăra de acum înainte le vor oferi o experiență vizuală greu de



egalat. De menționat că Cenega, al cărei sediu central este situat în Praga, Republica Cehă, și cu birouri satelit în Marea Britanie, Polonia, Slovacia și Ungaria, este unul dintre cei mai mari distribuitori de jocuri din lume. Compania a devenit repede cunoscută prin faptul că și-a îndreptat cea mai mare parte a atenției către producătorii de jocuri din zona central-europeană.

Angajamentul acoperă mult așteptatul horror/action/adventure Shade: Wrath of Angels și RPG-ul The Roots, care s-a bucurat de foarte multă atenție din partea presei de specialitate și a fanilor încă din ziua în care a fost anunțat. Ambele jocuri vor fi intens promovate de către ambele companii, NVIDIA urmând să lucreze îndeaproape cu studiourile producătoare, Black

Element Software și Tannhauser Gate, pentru a se asigura că Shade: Wrath of Angels și The Roots vor folosi la maxim cele mai noi tehnologii din domeniul graficii. Pentru aceia dintre voi care nu știu, Shade: Wrath of Angels se anunță deja a fi un joc care vă va lăsa mască în fața monitoarelor datorită acțiunii provocatoare, creaturilor inimaginabile și poveștii deosebite, pline de răsturnări de situație, jucătorului fiindu-i rezervate o mulțime de surprize. În ceea ce privește The Roots, despre el ați avut ocazia să aflați mai multe detalii într-unul dintre numerele noastre anterioare. Oricum, ideea care se vrea transmisă aici este că în urma acestei înțelegeri ambele companii vor avea numai de câștigat. Pe bune?

■ KIMO

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION ANUNȚAT OFICIAL!

După ce ne-au tot amăgit cu bucățele de informații, în ultimul timp cei de la Bethesda au anunțat în sfârșit și în mod oficial cel mai nou joc din seria The Elder Scrolls. Noul joc al Bethesda din serie poartă numele Oblivion.

„We have passed in camera our final Title Elder Scrolls IV: Oblivion is currently in development and will be released in the near future. Oblivion is a new chapter in the series, and it will be the most ambitious and most complex and cutting-edge graphics yet seen in the series.”

Ce e și mai interesant e faptul că Engine-ul din jocul de la Oblivion va fi înlocuit și pentru viitorul Fallout al 3-lea în dezvoltare tot la Bethesda.

EXPANSION PENTRU SACRED

Securitas Entertainment ne-a anunțat că un expansion pack pentru Sacred se află în lucru. Cel mai probabil acesta se va numi Sacred: The New Dawn, un nou joc de strategie online în vederea cărei lansare se va petrece la zece de metri sub pământ. Într-o sumă substanțială alături de cea pe „terestrul” funcționează decizia să aibă în loc și fel de luptă pentru a ne atrage în subteran. Și ține de promisiuni... Că și fie din noi tipuri de personaje. Dacă și Sacredul are o cantitate de arme noi, dar este mai desigur și mai multe, sunt prospecte de armuri și multe altele, numai bune să ne lădă în lăcașurile infernale. Nouă locuri de lucru, o înălțare datorită datorită de lansare, nu e o idee publică dintr-un dar, dar că nu vom avea mult de așteptat (are voie).

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude ar putea fi interzis în Australia

Până la data lansării pentru America de Nord mai sunt doar câteva săptămâni, însă de curând, cu toate că jocul este gold, se pare că au început să iasă la suprafață noi detalii în privința jocului. Mai precis în privința lansării jocului pe meleaguri australiene. Se pare că Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude a fost interzis în Australia, în mare parte datorită titlului care face trimitere la îndeletniciri nu tocmai ortodoxe. Aceasta o spune Biroul Pentru Clasificarea Filmelor și a Literaturii (OFLC) din Australia, care a hotărât că jocul intră în categoria titlurilor RC (Refused Classification), decizia fiind valabilă pentru întreg cuprinsul țării. Această etichetare a jocurilor video se aplică numai în cazul titlurilor care depășesc ratingul MA (+15), acestea fiind jocurile în care predomină, printre altele, limbajul licențios, scenele de violență, scenele de sex și multe, multe alte asemenea grozăvii. Cu toate acestea, dacă stăm să ne gândim că aceeași clasificare a fost acordată și altor titluri de-a lungul timpului, acestea văzând însă până la urmă rafturile magazinelor (Grand Theft Auto: Vice City, ShellShock: Nam '67 și alte jocuri din seria Leisure Suit sunt cele mai elocvente exemple), nu se poate afirma cu certitudine că decizia va rămâne definitivă. Aceasta, alături de faptul că jocul încă mai figurează în lista de pe site-ul australian al distribuitorului VU Games, face ca situația să fie cu atât mai confuză. Oricum, cert este că noi,ăștia de la LEVEL, așteptăm cu o nerăbdare nedisimulată apariția jocului.



Până atunci însă, nu ne rămâne decât să vă ținem la curent cu noi detalii despre obstacolele pe care le întâmpină Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude în încercarea sa de a penetra piața australiană, dar mai presus de toate cu informații proaspete referitoare la evoluția jocului pe plan mondial. Să fiți iubiți.

■ KIMO



SE VOR LANSA

OCTOMBRIE 2004

Evil Genius
Full Spectrum Warrior
Knights of Honor
Myst IV: Revelation
Dungeon Lords
Championship Manager 5
FIFA Football 2005
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Tony Hawk's Underground 2
Total Club Manager 2005
Tribes: Vengeance
Vampire: The Masquerade - Bloodlines

Vivendi
THQ
EA
Ubisoft
DreamCatcher
Eidos
EA
Vivendi
Activision
EA
Vivendi
Activision

UN NOU JOC FINAL FANTASY VII

Un joc surprinzător. Square-Enix a anunțat în nou-joc Final Fantasy VII, alături de un nou joc de strategie, Final Fantasy Tactics Advance. Acesta este primul joc de strategie din seria Final Fantasy, fiind primul joc de strategie din seria Final Fantasy. Acesta este primul joc de strategie din seria Final Fantasy, fiind primul joc de strategie din seria Final Fantasy. Acesta este primul joc de strategie din seria Final Fantasy, fiind primul joc de strategie din seria Final Fantasy.

Festival National Studentesc



TOAMNA STUDENTEASCĂ 2004

Vino cu noi!

www.toamnastudenteasca.com

CHIP

SAPTESERI

ANSIT

POPCORN

BESTJOBS
un serviciu nou

Avantaj Net
www.avantajnet.ro

ASCULTĂ în fiecare duminică, de la **12**

FANATIC GAMER

Cu Carmen Ivanov

Partener

LEVEL

E DESPRE

Cele mai
JUCATE
NOI

CONTROVERSATE

PREZENTATE
DISCUTATE
COMENTATE LA SANGE

JOCURI!



Radio & Afaceri

MIX
100,6 fm

Singura emisiune radio pentru jucători fanatici... în **Reteaua MIX FM**

București

Constanța 103,9 MHz ■ Sinaia 103,9 MHz ■ Bacău 102,1 MHz
Ploiești 100,6 MHz ■ Iași 100,4 MHz ■ Câmpina 93,9 MHz ■ Mangalia 89,0

Ascultă Fanatic Gamer și pe net la mix.rdsnet.ro! Spune-ți părerea la fanaticgamer2004@yahoo.com

Valve vs. VU Games

Bătălia de pe frontul legii dintre Valve și Vivendi Universal, ce durază încă din 2002, când Valve a dat în judecată Sierra în vizavi a VU Games, capătul noului proceș. Creatorii lui Half-Life au dat inițial în judecată Sierra deoarece distribuitorul a împărsărit jocul pe punctul semnificativ greșit de la Valve prin Internet Games, din Statele Unite și din restul lumii, tot de la Valve susținând că astfel le-au fost încălcate flagrant drepturile de autor. Vivendi nu s-a lăsat mai prejos, răspunzând tot cu un proces, afirmând că cei de la Valve nu l-au informat pe îndelete despre planurile lor referitoare la distribuția online a jocurilor. De asemenea, Vivendi mai dorește ca Valve să-și onoreze partea de înțelegere dintr-un acord mai vechi și să le cedeze drepturile de distribuție pentru tot ceea ce urmează să realizeze Valve în continuare. Pe lângă aceasta, ei mai doresc să fi se atribuit și drepturile exclusive asupra brandului Half-Life. Vivendi înțeleg urmează să se facă auzite pe data de 9 octombrie, iar procesul nu va începe mai devreme de martie 2005. Încă nu se știe cum vor afecta toate acestea viitoarea lansare a lui Half-Life 2, cel puțin pentru o vreme (deci, mai mult ca sigur, banii rezultați din încasări le-ar prinde bine celor de la Vivendi Universal Games). Sierra/VUG a mai afirmat recent că deținea cilor de la Valve de a distribui jocul Half-Life 2 via Steam întrucât prevederile acordului de

distributie incheiat intre cele doua parti. Se pare ca acesta ar fi cel mai bun rezultat al tribunalului pentru a constrânge Valve să nu folosescă rețeaua Steam ca mod de distribuție. Căci a fost întrebare dacă Valve va rămâne la decizia de a pune Half-Life 2 la dispoziția jucătorilor din întreaga lume prin intermediul rețelei Steam. În ciuda deciziei ce se va lua pe 8 octombrie, Lookhart a răspuns: „Da”. Bravo băieți! Așa se vrea!



GTA: SAN ANDREAS VINE SI PE PC

— să vă simțiți liberi și bucura, stați
când CÂND în carul ultimului
apari despre rezultatele financiare ale
companiei, care se în Taty
1. Simțindu-vă presuși să amănă la

variante pentru PC va veni abia pe la mijlocul anului viitor. Despre varianta de Xbox încă nu se știe nimic. Mai puțin costativă și varianta cu PS2 în mediul lansată în 29 octombrie 2004.

**CALL OF CTHULHU AMÂNAT...
DIN NOU**

En face de asta, firma Pathesda Softworks ne anu vâcu
laurim în a fi la temă al Call of Ct'ulhu: Dark Crimes in
the Earth's shadow, un mîr, pîndu, "unică amîn în",
boul care se întîrîu în fîr, a adă în sculpte în aște
climă, de alia așteptare, nu se va mîr, bîr de așteptare
așteptare, așteptare în așteptare. Mai coare, unde așteptare în pîr
cine, a așteptare în așteptare prin fîr mîr, de așteptare în pîr
cine, a așteptare în așteptare.

CARMACK SE LASĂ DE MESERIE?

Prin intermediul site-ului publicat pe CNN, celebrul film Comick a declarat că se va încheia scris să se retragă în curând din activitate: "I would like to retire. I'd like to find time to spend time with my family and go through the round of modern work. I would not make any promises beyond this." Comick a declarat în declarația sa urmând laoul urmasi varsta de mai mult de 60 de ani, dar nu a spus nimic despre programul său de pensionare.

Semnificația simbolurilor



Demo pe CD

În cazul prezenței unuia
dintre aceste elemente



Imagini pe CD

pe CD-ul LEVEL.



Wallpaper ps CD

simbolul va avea



Film på CD

culoarea neagră în



Batch no. C1

vor fi roșii.



1135 25

vor 6.000 J.



100

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

89

4 mm

AUTOSHOW

Toate într-un singur nume

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Sam Fisher sfidează imposibilul pentru a treia oară

preview

Prima lucrare care m-a sărit în ochi când am încercat să aflăm mai multe detalii despre Chaos Theory a fost numele producătorului: Ubisoft Montreal, în ale cărei studiiuri a văzut lumina zilei primul joc din seria Splinter Cell. Continuarea acestuia, Pandora Tomorrow, a fost realizată de către echipa studioului Ubisoft din Shanghai (mai puțin multiplayer-ul, de care s-au ocupat canadienii). Dacă Splinter Cell no-a oferit o porție consistentă de acțiune, însă l-a lăsat pe vestitor să înțeleagă situația avea să se schimbe, direcția în Splinter Cell: Pandora Tomorrow, a cărui poveste a dat o vară de mai multă maturitate și ne-a oferit un multiplayer de zile mari). Cu Splinter Cell: Chaos Theory însă, cei de la Ubisoft sunt ferm hotărâți să ne demonstreze că e de mai bine și au considerat că singurii în stare să rupă pura tărie a lui nu pot fi alții decât cei care au pus bazele celei noi serii.

Haos

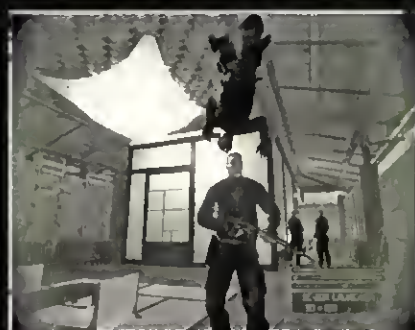
Suntem în anul 2017. Guvernul japonez înființează o nouă agenție militară pentru a face față celor mai noi amenințări tehnologice. Însă Coreea de Nord și China nu vor să renunțe la deciziile japonezilor, susținând sus și tare că aceasta constituie o încălcare a dreptului internațional și a Constituției Japoneze. Într-o declarație, Directorul președinte înființatei agenții este însă de altă părere și le ține să lanseze fără stăruire



împotriva atacurilor informatice asupra Japoniei, dând apoi vina pe guvernul nord coreean. De ce s-ar afla în lădiță pe propria țară, nimeni nu știe. Cel puțin nu încă. Căut este că în mai în acest moment intră în scenă Statele Unite ale Americii care, prin intermediul președintelor Arturului și din Constituția Japoneză și simbolică, au obligația să intervină. Drept urmare, este rândul americanilor să fie atacati, iar Coreea de Nord, ncavând alfelva mai bun de făcut decât să traim gaz pe loc, în „junclelăptă” decizie de a invada Coreea de Sud. În această condiție, America, al cărei Sistem Național de Apărare este penetrat, nu are decât o singură soluție: să-l cheme pe Sam Fisher din binecunoscuta vacanță pentru a-l încredința o nouă misiune. Și uite așa, pentru a treia oară, super-agențul va avea o încălcare sarcină să salveze lumea capitalistă și nu numai de amirile unui război cu amenință să cuprindă întreaga planetă. Iar pentru a-și duce misiunea la bun sfârșit, Sam va fi nevoit să se infiltreze adânc în teritoriul inamic și să destrame alianțele între un amiral japonez, un hacker cu dubie pe ciber și capul unei importante companii paramilitare internaționale. Nimic mai simplu!

„Serious” Sam v3.0

Grafică este cea ceea l-au adus cele mai multe învinătății. UbiSoft, promițând să ne delecteze ochii cu scene vizuale nemaivăzute până acum într-un joc din serie. Câteva dintre ele sunt scenele care, din punct de vedere vizual sunt foarte apropiate de fotorealism și efectele precum iluminarea dinamică și shadow. Starea vremii va fi redată cu extremă mare acuratețe: ploaia, de ploaie, va fi forma clădirilor în impactul cu apă din fântă și vor face că oamenii să pară uzi la aer, efectul realizându-se prin schimbarea texturilor de pe obiecte și personaje. Căldura va afecta și păzile inamici, care se vor prăli să caute a răcoare, de unde vor scurge din când în când mărutele, pentru a vedea dacă mai picură. Vântul îi va fi mult mai ușor lui Sam să-și înclăsească sau să se streșureze nestăbilit în spatele lor pentru a-i scoate definitiv din circuit. Revinând la



„Serious” Am o presimțire...

grafică, trebuie să menționăm că fiecare personaj arată extrem de realist și detaliat, mai ales Sam Fisher, cărui i s-a acordat o foarte mare atenție. Interacțiunea cu mediul înconjurător a fost dusă la un nou nivel, acesta fiind complet interactiv, oferindu-i lui Sam mai mare libertate de mișcare și posibilitatea de a-și duce misiunea la îndeplinire în moduri diferite, în



Te-ai lăsat din lucr...



Bog cu cutitu-n tine!

sprijinul neajutabilității vin și obiective secundare, pe care Sam poate alege să nu le ducă la îndeplinire și care se rădăsească în timpul între două campanii solo. Învinătății substanțiale s-au adus și engine-ului fizic, Chaos Theory, folosit în acest sens animația KinetiK, care va aduce un plus de realism mișcărilor personajelor, în special inamicilor care vor muri într-un mod cât se poate de spectaculos și vertiginos. Pentru a atrage inamicii în capcană, Sam nu mai trebuie neapărat să fluiere pentru a le atrage atenția. De exemplu, un silmistru poate să se mearcă în instalații de stringit țării și să aștepte bine-mersi să-și facă apariția vreun gardian mai curioș. Din tre-sărit să investigheze circumstanțele dubitase în care a prănit țărâș arca. Cu să îl elimine în liniste, Sam poate fi și acum un cutit pentru a-l lăsa piulul sau să-i sucească pătul dintr-o mișcare. Alături de raza electrolitică cu ajutorul



Sufocare de lungă

căreia pot fi scese din funcțiune aparatele electrotasnice și perimantul binocu pentru vedere pe timp de noapte, cutitul este, fără îndoială, cea mai importantă adică la deși bogată colecție de gadget-uri, din care va putea fi folosit cu succes și pentru a interacționa cu mediul înconjurător. Mai merită menționat în această categorie prezența unui dispozitiv optic cu ajutorul căruia poate fi detectată prezența radiațiilor termice din spațiu.

unei uși pentru a afla dacă se găsește cineva pe partea cealaltă. Pe lângă arma de asalt multifuncțională experimentală „Gardina” SC20K de care nu se desparte apr. apr. nici odată, superșifonul are acum la dispoziție și un shmeun, armă care va fi extrem de utilă la spulverarea inamicilor aflați în imediata apropiere. Unde mai pui că peste toate acestea a devenit imbuștră, astfel fiindu-i mult mai ușor să înclăsească inamicii din mâini pentru a ține arma în funcțiune de situație.



În sumă asta voi învăța să zbur!

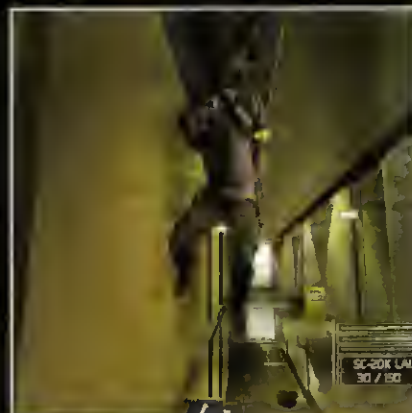
Repertoriul de acrobatii s-a îmbogățit și el cu o serie de mișcări noi. Sam poate să acumrătat cu picioarele de o țevă, lăsându-l pe inamic să treacă, pentru că în clișia urmărire, când acesta ajunge sub el, să se aplece și să-l strângă frumusețea.

În ograda vecinului

Pe această dată, Samy nu se mai bazează exclusiv pe învinătății, dar de P23-ul din starea, ci mai degrabă pe cele adunate direct de pe câmpul de luptă. De exemplu, dacă un gâmban scapă câteva momele pe jos, acesta va începe, în clișia în care se va apleca să le adune, să-și dea cu pârma (scopul celei mai recente evoluții ale hursii). Zor metek suspecte vor alerta imediat gardienii care se vor prăli să investigheze de unde provin. Cu toate acestea, Sam poate fi și nivelul nivel de zărmă dintr-o anumită zonă în avantajul său pentru a se de-lasa nestăbilit, fie că gând de o țevă, fie alungând că un hoț metek fără a-și mai face griji că poate fi auzit de urechile inamicului. În acest sens poate folosi și un al șmecherie, Sound Masking-ul, cu ajutorul căruia poate distinge atenția inamicilor într-o anumită direcție.



Tu ești mă Gogule?



Hai să-ți spun ceva la ureche

➤ Unde e doi, puterea crește

Căci multilayer-ul din Pandora Tomorrow este momentul, cel din Chaos Theory este cu adevărat impresionant! Noutatea principală a seriei constituie misiunile o-rp, în care doi jucători vor avea posibilitatea să lucreze din la col pe parcursul a câtorva ore pentru a duce la capăt o serie de misiuni. Munca în echipă este, în acest caz, esențială. De exemplu, vor exista ziduri înalte înalte pe care, pentru a le escalada, va fi nevoie de un altă alta membru al echipei. Acesta va trebui să se ascie la baza zidului pentru a-și împinge în echipele în sus ca să ajungă cu mâinile la marginea zidului. De asemenea, vor exista momente în care unul dintre membrii echipei va trebui să îl ghideze pe cel de-ală alta cu ajutorul camerei sau să îl țină de un picior în timp ce alătmă printr-o deschizătură din tavan.

Ca tabloul să fie complet, multilayer-ul din Chaos Theory va veni și cu suport pentru comunicare vocală între jucători.

Nu va mai fi un Crăciun Fericit!

Inițial Ubisoft hotărâse să lanseze jocul în peajma sărbătorilor de iarnă în variante pentru PC, Xbox și N-Glide, aneluror posesorii ai unei copii de PS2 sau GC urmând să aștepte până în grina pentru anulul viitor. Din păcate distribuitorul a revenit asupra deciziei, declarând că este în interesul tuturor ca jocul să fie disponibil pentru toate platformele în același timp. Mai exact, în luna martie a anului 2005. Cu potențialul jocului rămânând, așadar, să ne convingem peste ceva mai mult timp, însă cu siguranță Chaos Theory nu va "aczișniți".

■ KIMO



Misule! Trez-te-te, Misule!

Titlu Tom Clancy's
Splinter Cell:
Chaos Theory

Gen Action

Producător Ubisoft

Distribuitor Ubisoft

Procesor N/A

Memorie N/A

Accelerare 3D Ya

Multilayer Ya

Data apariției martie 2005

ON-LINE www.splintercell.com



Hercules

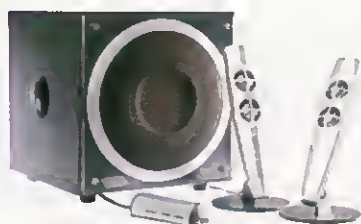


În sfârșit, poți să te bucuri de un sunet surround de calitate în filmele pe DVD și în jocurile de pe PC-ul sau consola ta video

SUNETUL SURROUND

Design modern și atractiv

Putere totală: 60W RMS
Subwoofer 35 W în incintă de lemn
2 sateliți x 12.5W ecranati magnetic
Telecomandă pe fir cu mufă căști și
potențiometre Power/Volum - Bass - Înalte



XPS 2.100 SILVER

Sunet de înaltă fidelitate

Putere totală: 90W RMS
Subwoofer 40W în incintă de lemn
5 sateliți x 10W ecranati magnetic
Telecomandă pe fir cu mufă căști și
potențiometre Power/Volum - Bass - Rear



XPS 5.100 SILVER

Compatibile cu PC / DVD player
PlayStation® 2 / Xbox® / GameCube™

www.hercules.com

Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate



F.E.A.R.

Un joc dat dracului

Dacă în fișă-i luăm în serie și fidelele de la Monolith au crezut că conceptul F.E.A.R. cântărea prin 1980-și, mândri noulă masă de munca vâselniță, s-au apucat să-l traseze în joc. Și-au muncit ei plini de entuziasm și ar fi făcut treabă bună dacă nu își făga Necuratul coada și discursul în cadru. Amajeli de promisiuni, dar mai ales de minciună de care răspundea el lui Serroachi, fidelel r marionetă le-a întins în cap. Ideea era schimbară free fire". Așa că s-au apucat să schimbe. Au schimbat arma pe îț, testau pe cel l, stătea de lucru între peria de chibrit pe ține din... Contrarietate în astăzi, proclama fidelele șit chiar frumuse, doar că avea un singur defect. Se numea "No Time Lives Forever", pe scurt, N.T.L.F.

Đã có F.E.A.R.,
giờ NOVA đã rồi

... și-a zis Marelli că e o viață cu
o bucurie completă de viață. Și cum primul
NOLF a avut și niște mici succese, în trântă
mănușă de plumb, să-l lăse sufletul
jucării lui... bucurie și înțelegere un
mănuș de ușor în pensă. După o vreme,
un suflet milă și-a dus aminte și de
un cântec F.E.A.R., lăsa-o din surse, lăsa
scuturată de praf, lăsa mână pe creștet
și lăsa un sur în producție. Cel puțin
asta a fost varianta oficială care circula
prin companii în cruză. Oricum, după
timpul ăsta, n-ai fi surprins să aflu
că F.E.A.R.-ul ăsta e cum în lucrarea de
Fapt NOLF 3, pe care îl citim și în
schimbare pe ici, pe acolo...

Într-o noapte întunecă...

... încerci să te streși și să defectezi în interiorul ei, mângâie-i Amarașchiu. Măi e mare, că-l ții o lecție de teorie, și stăcile sunt împărțite, asta e să nu mai te răim de echica Delta Force trimisă cu puțin timp înainte și care nu mai răsună. Unde e fi îndurându, tăbăcul e înfrânt; penelii sunt plini de sânge și hucelii din ceas ce pot să te trau-



Vin' is taken as to pupa!

puti umane omezie? pardo-senla. Si
niedieri nu e nici o umă. le glant, e)
carnat de supravestire raz. lva mis-
terul: solbaji nu fise mărclbriji de
fartă invizibilă, pecum scut". kodi sul
bu = în ragna, lumino. e). Sic, si dinte-un

c. Îi apere copilul acesta, înmăi lini pare
rău, nu mai pot continua. Măe pre
F.R.I.C.A.

Și totuși, ce e F.R.C.A. asta?

F.E.A.R. se vrea a fi un FPS nervos și murdar, alt fel de "war" asăzîndu-și de survival horror. Cînd înfrîn este ușor de ghicit din titlu, dar cum tălătuie de la M. A. L.ith vor să înmă cu mult en alții, sau călăuie cu mări nău să alții și o justifiere, mîi puțin puerilă pentru T.E.A.M.ă. Asta, așa înfrîn F.E.A.R. a devenit p rescurtarea pentru First Encounter Assault and Recon, o lăcș o unitate de alții, secretă cît înfrîn în scenariul jocului. Destinată lichidării înfrîn deșe, venit paron mîla. Pe scurt, niste înși sușăști pe viață, pe A. lăcș și pe vîlțicarea Triciclate înfrîn mîla alții. Adăuri de sușă răres deși mîla înfrîn, fiecare membru al echipei este dăst cu diverse expeditii nău mîla, fiecare cu imp rante se în dăcursul acțiunii. De exemplu, Sun-Kwon, lăcș de măerie, mîla sușă la fel de înfrîn al unui cîine. Avîntul este zăvăn în cîzul unei infilfrîn, dar ce te înfrîn mîla cu amicii înfrîn de înfrîn în pui vîlț în urchi? Un alt membru dăst de dăcursle X este și H. lăcș, expert în dăcursle, cîre înfrîn vedent. Nu, nu înfrîn care implică cament amălii în balote alții, Miss H. lăcș prevede anumite evenimînturi înfrîn înfrîn cîre înfrîn înfrîn. Mai



Ce face cel mai din nou



Manuscript... Sunt destruit

scripi de-o ambuscadă, mai avansezi în misiune, pe scurt, lăsa asta e o mină de aur. Care subiectele de la facultate le-ai ști?

Copiii fac lucruri trăsnitu

„Punz ziluz. Numele meu este Kelly McLeister. Îmi place florile, cățelușii și masacrarea adulților cu ajutorul puterilor malefice care mă posedă.” Cam așa sună scrierile de intenție venite pe adresa Monolith, chiar înainte să intre F.E.A.R. în producție. Textul a produs o senzație imensă în companie: după umșura ne-am prins că în joc cu o făcuță zgârcită, care merge pe travy, lăntuie o companie respectabilă și rupe tot în căderi se pe bază de lucrături diavolești. Păi, dracu! Și cum regula de aur zice să nu scoți mîna singură în carne, că începe să-ți placă. Monolith a trecut în vîstă repentină de tencuit nivelurile cu fel de fel de frîntăsenii, prima care mi-a atras atenția (și vînt din cameră) a fost o jînă care se întindea perfect într-un perete (asta sigur n-a avut nici în arta rulei zărilor). Ușită de orice farmă de zăd, dihania devine invizibilă, te așteaptă să treci și apoi îți arde o palmă prietenescă peste coftă. Un alt individ dubios e nițel canibal. Vinei asta al nostru și interzicează victimele „austind” din camera lui. Adică la îmbucătură din câștiguri, trece un „Jup” plin de masculinitate și jeto, înfăptuiește dispoziții. Acum, mă întrec au, încă victima e mîncată în timp cu fuză, asta se cheamă că e fostă, că.



Lucrătura diavolească de care ziceam

Să dăm bătăle!

După cîte nu fîst înșirate aici, sigur ti s-a făcut puțin de nimic acțiune, linu, incoștient. Sîri liniștit, o să fie destulă. Și cum nu e frumesc să pleci cu mîna goală, și de partea ta un arsenal bogat și variat, că. Vor ești omul de acțiune al echipei F.E.A.R. și persoana principală într-un FPS care se respectă. Producătorii promit arme potente și futuriste, numai hîme de cășut inamicii și testușuri. Și nu degeaba. Monolith are simțul umorului și promite că inamicul nu va fi lăsat doar la ochi, ci și la sușuri. Mai mult, intenția expresă a producătorilor este să includă în joc, o egul persoanelor în joc, să vadă bine jocușul cum mînuiește vreun meștru camera cu el. Adică să lătu, să văzui, și cu hani lătu.

Arată îngrozitor?

Pentru că e în trea să ne vîră înfrică în joc, și jocul în lista de priorități, Monolith a invocat și un engine grafic floros, hui să șterci totă vîșă din ceea ce-ai ară Direct3D. Împrejurimile mustesc de detaliu, dinamic lăchăne-ului hînuș. În nesimțire fiecare nivel, cu mai, arată înfrîntor de bine. În definitiv, pozăle vorbesc de la sine. Preferi să-ți joc cu ochii închiiți? Reșeta. Nici sunetul nu a fost uitat, și, după pînărea mea, nici la arată producătorii odevărată perseverență. Fiecare pas pe care îl faci este adimprinat de zgomotul propriu respirației, de totăile inimii (care vorbesc, în funcție de găsirea care de minești în jur) și de urletele jîb reșii ale cui s-a întîmpla să-ți înfrî în cale. Când îți kase în colet, și când o fi rata, adică pe la înfrîntul lui morie 2015. Așa, o fi de mîntor.



Fiecat-am patru din Vaslui

■ Jack the Ripper

Titlu	F.E.A.R.
Gen	FPS
Producător	Monolith Productions, Inc.
Distribuitor	Vivendi Universal
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	On
Multiplayer	N/A
Data apariției	martie 2015
ON-LINE	N/A



BloodRayne 2

**Vampiroaica
visurilor noastre
se gătește
din nou
de petrecere**

[illegible]

☐ page=3? ☐ case=7
 Un lieu de s'angoisse?

[illegible]

Case 1:16-cv-01001 Document 1-1 Filed 07/27/16 Page 1 of 1



Frumus, dar ce te faci când vine iarna?



Mymms, Chapel No. 57

Richard Burns Rally

Să fie acesta simulatorul suprem?

review

La prima ocheadă, Richard Burns Rally se vrea a fi cea mai realistă experiență între și pe patru roți pe care am trăit-o vreodată de la Colin McRae încoace, gradul ridicat de realism părând a fi, dacă e să ne luăm după ce spune producătorul, cel mai întemeiat motiv pentru care l-am achiziționat. Înșuși viteazul Sir Richard cel lute, campionul mondial din 2001, s-a jurat cu mâna pe inimă că tocmai aceasta este principala diferență dintre jocul lui și tentativele lui nenea Colin. Să-i moară motorul dacă nu, mânca-ne-ar bujiile! Și uite așa se face că, naivi cum suntem, l-am crezut pe cuvânt și am cumpărat jocul de la prima tarabă virtuală care ne-a ieșit în cale (yeah, right!). Dacă ne-au vândut gogoși sau nu, urmează să aflați din cele ce urmează.

Mușcând asfalt, păduri cutreieram

Marele avantaj față de versiunea de PS2, testată pentru voi de Rzarecta al nostru în numărul trecut, e că avem



Un elev perseverent

parte de timp de încărcare mai mici. Al doilea mare avantaj este controlul din tastatură, care mie mi s-a părut din totdeauna superior controlerului de PS2 (să nu uităm că vorbim despre un simulator). Acestea fiind spuse, să revenim la oile noastre. Înșă înainte de a afla ce surprize ne rezervă raliul propriu-zis, trebuie neapărat să trecem prin școala de pilotaj a lui Richard Burns, care ne va învăța când și cum să



Iar m-a prins ploaia!

folosim frâna de mână, la ce e bună frâna de picior, ce sunt alea derapaje controlate și de ce nu vom călca prea des pedala de accelerație. Trebuie să vă avertizez că jocul este foarte dificil, începătorii având mult de furcă până să-i dea de cap. Chiar eu am făcut marea greșeală să sar peste școală și să mă arunc cu capul înainte în campionat, reușind astfel să-mi decorez parbrizul cu vreo patru gură-cască încă din primul viraj. Au urmat apoi primii copaci, prima prăpastie, primul stâlp, iar lista poate continua. Resemnat, m-



Un drum de țară

am înscris la școală... Pe care, ca să fiu sincer, nu am absolvit-o, dar nici mult

mi-a lipsit. Important e că nu puteam începe liniștit campionatul, fără să am grija primului cameraman care-mi va ieși în cale. Înșă cu prima cursă avea să vină și primul șoc. După atâtea ore de școală ai crede că nimeni și nimic nu-ți mai poate sta în cale... Aiurea! Copacii erau tot acolo, curioșii de pe margine încă mai căseau gura, iar din când în când, în fața mașinii îmi sărea câte un fotograf sinucigaș, pe care reușeam să-l evit numai în ultima clipă cu prețul unei ieșiri în decor. Obișnuit cu controlul mașinii din Colin McRae 4, am încercat să mențin acul kilometrajului undeva pe la 150 km/h și să folosesc cât mai mult frâna de mână în viraje. N-a ținut șmecheria, pentru că în RBR am atins extrem de rar viteza maximă, iar când am reușit, de cele mai multe ori m-am ales cu rostogoliri spectaculoase și cu mașina făcută praf. Astfel am învățat pe propria piele că ceea ce contează cu adevărat aici nu este viteza excesivă, ci cât de bine pot folosi derapajele controlate, cum și mai ales când trebuie să frânez pentru a nu mă trezi cu roțile blocate. De asemenea, este extrem de important ca mașina să nu se abată de la drum, pentru că veți fi loviți, la fel



Un derapaj controlat

cum am pățit și eu, de un nou șoc. Realismul pe care producătorul l-a lăudat atât de mult înainte de lansarea jocului este departe de ceea ce se preconiza a fi punctul forte la Richard Burns Rally, acesta nereușind să-l detroneze, din acest punct de vedere, pe „bătrânul” CMR4. La cel mai mic hop, chiar și la 40 km/h, mașina scapă de sub control pentru ca în clipa următoare să execute, înainte de a atinge solul, spectaculoase și lungi acrobații aeriene, iar la „fantastica” viteză de 50 km/h se poate înțepeni într-un copăcel de grosimea unui băț. Cu toate acestea, cu puțină răbdare și perseverență, jocul poate fi o experiență destul de plăcută. Chiar și eu am pierdut la început o groază de timp prin șanțuri sau distrugând gardurile de lemn de pe marginea drumului, însă, cu tim-



Spre Poiana Brașov

pul, am învățat să evit buștenii care îmi reduceau drastic din viteză în timp ce se adunau tacticoși, unul câte unul, sub mașina deja pe jumătate distrusă. Adevărata provocare nu o constituie (așa cum am fost tentat să cred inițial) lupta pentru titlul suprem, ci lupta directă împotriva marelui Burns pe parcursul a câtorva etape din cadrul Richard Burns Challenge. Vă recomand ca înainte să acceptați provocarea campionului să terminați măcar prima jumătate a campionatului. Nu de alta, dar fără un dram de experiență vă va fi extrem de dificil să bateți timpii campionului când

conduceți ca un pensionar de frică să nu aterizați în cine știe ce râpă, pierzând astfel și cea mai mică șansă de a-l ajunge din urmă. Eu n-am reușit... Încă.

Pe coclauri

Bolidul pe care l-am ales pentru a câștiga primul titlu mondial din carieră a fost un Subaru Impreza 2003, aceeași

și trei feluri de damage: Off, Safe și Realistic. Pe ultimul îl recomand doar maniacilor, pentru simplul motiv că la prima ciocnire frontală cu un zid sau copac motorul va înceta să mai funcționeze. De tot. Fiecare dintre etape (care se desfășoară în Marea Britanie, Japonia, Finlanda, SUA, Franța, Australia) ne întâmpină cu un alt fel de climă, iar traseele sunt bine realizate,



America. O țară pustie?

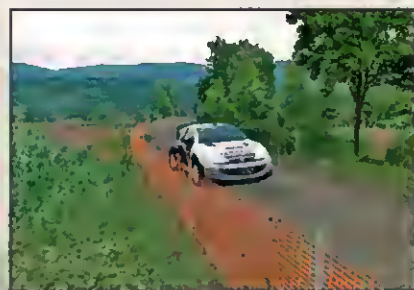
jucărie cu care își face de cap Richard Burns în viața competițională, deși puteam la fel de bine să aleg între Mitsubishi Lancer și Toyota Corolla, restul mașinilor (Hyundai Accent, Peugeot 206, Subaru Impreza 2000, Citroen Xsara și MG ZR Super100) nefiind disponibile de la hun început. Ele sunt incredibil de manevrabile, se comportă realist în timpul cursei și răspund cu promptitudine comenzilor. Din punct de vedere vizual, fiecare dintre mașini este deosebit de bine realizată, iar distrugerile pe care acestea le suferă în momentul impactului sunt suficient de realist simulate. Jocul vă dă posibilitatea să alegeți între trei niveluri de dificultate

grafică apropiindu-se destul de mult, în acest sens, de foto-realism. La o privire mai atentă constatăm, totuși, că situația din teren e puțin diferită, cel mai bine dându-ne seama când privim cu atenție





În inima Australiei



Vineeeeee!



Păduri cât vedeți cu ochii

copacii care nu sunt altceva decât o mare colecție bit-map-uri. Partea bună este că în timpul cursei nu veți băga de seamă acest lucru, grafica fiind unul dintre punctele forte ale jocului, chiar dacă pe alocuri nu reușește să impresioneze. Despre sunet nu putem spune mare lucru, decât că este decent. Singura chestie pe care am găsit-o deranjantă a fost vocea stridentă a co-pilotului care-mi zbiera întruna în urechi cum și pe ce parte să iau curba. Partea bună e că vă puteți foarte bine lipsi de el reducându-i din volum, în ajutorul vostru venind și mulțimea de indica-

toare prezente de-a lungul traseelor. Și uite așa am ajuns la partea care pe mine mă interesează cel mai mult. Mai bine spus „m-a interesat”, deoarece este incredibil că un joc cu asemenea pretenții cum este Richard Burns Rally nu poate fi jucat în LAN sau pe Internet! Tot ceea ce aveți de făcut este să vă luptați, de-a lungul mai multor etape sau al unui întreg raliu, cu timpii realizați de maxim trei jucători. De la tastatura aceluiași calculator, bineînțeles.

Pentru cei puternici

Una peste alta, Richard Burns Rally nu este un joc rău. Jocul nu se adresează însă gamerului de rând, care va fi descumurat din start de doza de realism de care va avea parte cel puțin la nivelul de setare a parametrilor mașinii. Sunt atât de multe chestii de reglat, încât până și eu m-am lăsat păgubaș, neștiind ce să reglez și în ce măsură vor fi influențate performanțele mașinii în urma ajustărilor. Cu toate acestea, este un joc pe care am ajuns să îl îndrăgesc și îl voi îndrăgi în continuare. Acestea fiind spuse, sunt curios ce ne vor oferi Xpand Rally și Colin McRae 2005 în așteptarea lui Richard Burns Rally 2.

■ KIMO

Titlu	Richard Burns Rally
Gen	Simulator
Producător	SCi
Distribuitor	SCi
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P4 1.6 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.richardburnsrally.com



Grafică 9/10
Sunet 8/10
Gameplay 8/10
Multiplayer 7/10
Storyline N/A
Impresie 8/10



Încă un derapaj controlat

Setează-ți prioritățile!



Filme pe DVD,
cele mai tari jocuri
și muzică,
cu doar

6.999.999 lei*

ofertă valabilă în perioada 10 septembrie - 31 octombrie 2004

*Prețul pentru un produs comandat de vânzare. Prețul include TVA

Disponibil în magazinele Altex, Best Computers, Carrefour, Cora, Domo, Flanco, Germanos, Media Galaxy, Salsros, Sony Reference Shop cât și în toate magazinele bune de jocuri, electronice și IT



Beyond Divinity

Beyond the Hack and Slash



Nu știu cum se face, dar o secetă cruntă a lovit Veșnicele Plaiuri ale Role-Playing-ului, iar culturile de RPG au fost compromise aproape în întregime. De unde până acum câțiva ani RPG-urile creșteau de nu se vedea fighterul călare pe cal din ele, recolta de anul ăsta a fost slăbuță. Prin experimente repetate, s-a dovedit că singura plantă furajeră pentru gameri, care poate crește și în condiții neprielnice, este H&S-ul. Văzând acestea, geneticienii angajați cu normă întreagă de Societatea pe Acțiune și RPG Larian Sere au pus-o de-un cross-breed de zile mari, l-au numit Divine Divinity și i-au dat putere să prindă rădăcini până și în cea mai nedestele-nită minte. Și marele CEO a văzut că noul mutant se dezvoltă conform planului și a aprobat continuarea experimentului. Odată obținută, să-

mânța a fost plantată, Beyond Divinity-ul a crescut mare și frumos, iar Departamentul de Contraspionaj al brigăzii DAPR (Doamne Apără-ne de Pirații Români) l-a protejat de privirile pofticioase ale stolului de lăcuste de sorginte latină stropindu-l cu cel mai puternic vlahocid cunoscut omului: Starforce Mark III. Destul de târziu,

românul ne-a dovedit că o minune poate dura maxim trei luni și a dat cu tifla Starforce-ului. Dar asta e altă poveste.

Divinul nostru, carele ești la beci...

Beyond Divinity continuă povestea din Divine Divinity, deși poate fi jucat

aia se numește jocul Beyond Divinity. Cred.

Și dă-ne Lariane Beyondul nostru cel de toate zilele (și nopțile, în week-end)

Odată pornit la drum, observ că prin țara lui Divinity Vodă s-a schimbat ceva.

În primul rând, nu mai sunt personajul 2D din Divine Divinity, ci un mândru fecioraș 3D (parcă eram mai frumos înainte), tras prin inel (se poate și mai gras, că m-a lăsat să-mi aleg singur constituția). De teamă ca nu cumva să fi intrat în țara 3D-ului și să nu știu, am aruncat o privire împrejur și mi-a venit inima la loc: sunteți împresurați de același background 2D făcut cu mîgală, pe care îl știam și-l admiram încă de pe vremea lui tătâne-său, Divine. Nu vă spun cum era deoarece a

spus-o Locke înaintea mea. După câțiva pași, am băgat de seamă că am alături un „sidekick” de care mă pot folosi cum mă taie capul. Pot să-l fac și magic user, Merlin nu se supără. Ocazional, îmi sar în brațe niște șmecherii numite „summoning dolls” care, dacă le mângâi tandru, dau naștere altor companioni gata oricând să se ia de guler cu oricine



Modul nemților de a-și cere scuze...

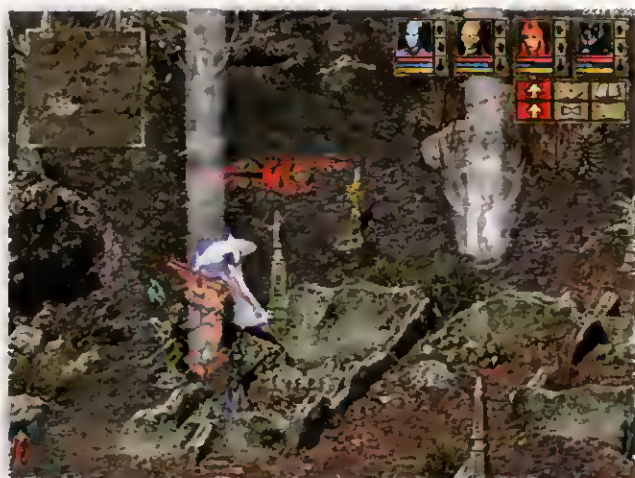
fără grijă și de neofiți. După ce, timp de câteva săptămâni bune (că mai trebuia să și mănânc), m-am jucat prinselea cu Răul și, culmea, am scăpat turma, Larian mi-a luat jucăriile și m-a aruncat din nou într-o temniță. De data aceasta nu am fost singurul defavorizat de soartă. În aceeași oală cu mine se află și un Deathknight ce nu s-a ridicat la înălțimea așteptărilor Demonului Local (TM). În urma unui proces lung și dureros, împotriva voinței noastre, eu și Deathknight-ul ne-am legat (sau, mai bine zis, am fost legați) frați de cruce, cum le stă bine voinicilor. Și pentru că soluția problemei noastre, prințesa (h)albă a magiei negre, locuiește la o distanță convenabilă (pentru ea) de „hotelul de lux” în care am fost cazat, trebuie să rămân frate cu Dracul până trec dungeon-ul. „And beyond”, că de



La caaaaap de pooood...



... unde deținuții zace....



Gogule, tu-l iei pe ăla mare!

îmi vrea răul. Cum o mână de ajutor nu strică niciodată, țin să mulțumesc Larianului că nu m-a lăsat să înfrunt primejdia de unul singur și că a implementat o opțiune de pauză mai de Doamne-ajută (deși nu se ridică la nivelul celei din Baldur's Gate 2).

Încă de la început am observat că divizia de horticultori a lui Larian și-a câștigat cinstit pâinea altoind arborele de skill-uri. Ca o noutate, nu mai pot alocă puncte de skill cum, cât și, mai ales, unde mi se năzare, însă, ajutat de o serie de NPC-uri dispuse să mă școlească puțin, am depășit problema. Încă nu m-am hotărât dacă perspectiva îmi surăde sau nu, cert e că o găsesc interesantă (rămășițe ale Might and Magic-ului). Mai discutabilă este utilitatea unora dintre skill-uri. Sau divizarea altora în prea multe categorii. Oricum am lua-o, este totuși o schimbare, zic eu, în bine.

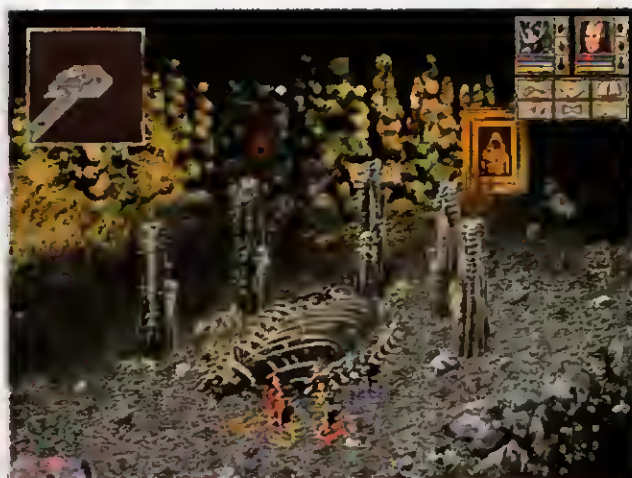
O altă găselniță demnă de trecut pe răboj ar fi așa numitele Battlefield-uri (câte unul pentru fiecare dintre cele cinci acte ale jocului), locații unde casapul din mine s-a dezlănțuit. Fără a avea un cuvânt de spus în quest-ul principal, câmpurile de bătălie reprezintă un refugiu pentru pasionații de hack&slash ca la carte, iar ca momeală au fost folosite cirezii întregi de monștri, tone de experiență și vagoane de item-uri interesante. Partea frumoasă e că nu mi-au fost date mură-n gură, ci a trebuit să lupt pentru dreptul de a lupta mai mult.

În rest, lucrurile stau exact așa cum le-a lăsat Divine. O lume în care Gar-gantua s-ar fi simțit mic și neînsemnat, o panoplie care l-ar fi făcut pe Conan să se apuce de grădinarit, quest-uri cu ghio-tura, și așa mai departe (vezi articolul lui Locke dintr-un număr mai vechi).

Și apăra-ne pe noi, Doamne, de Beyondul* Divinității

Și Larian a zis „să fie multe obiecte, mici și mari, să stea jucătorul juma' de zi să belească ochii la ele”. Și așa a fost. Larian a văzut că e bine și a zis: „E bine!”. Și s-a bucurat. În a doua zi, a zis Larian: „Să fie un inventar în care să-și pună gamerul avutul. Și obiectele să stea claie peste grămadă, să nu-i priască averea, că ăsta n-a dat banii pe joc”. Obiectele au stat cuminiți, așa cum au fost puse. Adică de-a valma. Dar inima Larianului a fost înmuiată de rugăciunile fierbinți pătate de aripile e-mail-ului. „Doamne, dacă ne-ai dat un inventar, pentru care-ți mulțumim, dă-ne și un Buton că ni s-au stricat mașii tot aranjând rădăcini în desagă”. Larian a zis: „O să vă trimit Beyond Divinity, unde o să aveți un Buton care să facă treaba în locul vostru, putoilor”. Și zis a rămas, căci BD a venit, dar butonul a rămas undeva în mintea unui programator care probabil a fost accidentat de o mașină în drum spre locul de muncă. Și asta nu a fost bine. Nici pentru programator, nici pentru miile de gameri care au luat-o razna căutând charmul în inventarul cu fân. Primul pas (pe loc) fiind făcut, i-au urmat alții. Încet, pe lista neajunsurilor s-a furișat neobservată repetitivitatea Battlefield-urilor, urmată îndeaproape de control scare ce, deși îmbunătățit mult față de Prima Divinitate, are micile lui neajunsuri.

Din păcate, la un moment dat a cărui poziție pe axa timpului depinde în totalitate de cel care ține mâna pe maus, se poate instaura plictiseala. Cauzele sunt multiple și sunt generate în principal de componenta hack&slash, de către dialogurile de un umor dubios



Să-mi sapi gropar bătrân ceva...

(deși unele replici sunt haioase) sau de voice acting-ul la care și-au adus aportul niște indivizi care nu prea au multe în comun cu actoria. Noroc cu muzica...

Amin!

„Fericiți cei flămânzi de RPG-uri căci aceia se vor sătura”, a grăit Larian în faimoasa predică de pe Muntele de Reclamă. Eu, ca un păcătos ce sunt, aș comenta cu jumătate de gură, e drept, pentru că nu mai sunt lihnit de foame, dar parcă ar mai fi intrat ceva. „Ne e stomacul gol, Lariane, și masa ce ne-ai pregătit aproape ne-a astâmpărat foamea, dar data viitoare te-am ruga să pui puțin mai multă carne”. În speranța că ruga-mi va fi ascultată, mă duc să mai iau o îmbucătură de Beyond Divinity. Pacea!

■ ciOLAN

* sau Behind-ul, nu mai țin minte.

Titlu	Beyond Divinity
Gen	RPG
Producător	Larian Studios
Distribuitor	Hip Games
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.beyonddivinity.com

					
DEMO	IMAGIN	ALL PEOPLE	FILM	PATCH	MORE
Grafică	8/10				
Sunet	8/10				
Gameplay	8/10				
Multiplayer	N/A				
Storyline	8/10				
Impresie	8/10				

ShellShock: Nam '67

Invazie vietnameză

❏ Încă un joc inspirat de războiul din Vietnam. Încă un joc în care vei vedea lucrurile din perspectiva celor care nu aveau ce căuta acolo. Vreau și eu să joc o dată cu vietnamezii, că doar americanii nu au luptat singuri acolo. Ar putea fi mai mult decât un simplu joc care, pe lângă faptul că nu aduce nici o noutate importantă genului, mai are și unele inconveniente pe care le voi prezenta puțin mai încolo. Consider ca fiind învechită placa cu bravul soldat american care, cu bune și rele, luptă totuși pentru dreptate din simplul motiv că el este primul și ultimul samaritean. Dar să vedem cum stă treaba cu jocul propus de oamenii de la Eidos.

Invincibila Armada

Ești în Vietnam. Viața-i grea, dușmanul este peste tot. În timpul misiunilor ar trebui să te simți

în siguranță alături de colegii de echipă, creaturi cu trup de om și vieți nenumărate. Nimic nu îi poate răpune. Oricâte gloanțe ar încasa, se ridică și merg mai departe. Și nu, nu au veste antiglonț fabricate în România, este doar spiritul lor de luptător care îi ține în viață. Invincibilitatea camarazilor nu trebuie să deranjeze pentru că este compensată atât de incompetența lor, cât și de faptul că în unele cazuri ai impresia că ești atacat de toată populația Vietnamului. În respectivele momente, scopul nu este să îi cureți pe toți, că așa stai până apare Rak '04. Folosești ceea ce ar trebui să fie focul de acoperire al echipei și rezolvi sarcina pe care o primești. Că de fapt nu prea te ajută cu nimic în majoritatea cazurilor nu ar fi o problemă, mai multe ținte pentru tine, dar când vrei și tu să

lucrezi curat și elegant și te bucuri de una dintre situațiile în care poți să sniperești și tu ceva în liniștea nopții, băieții dau buzna și încep să descarce anemic încărcătoare întregi. Probabil că ar fi fost indicată introducerea comunicării cu echipa și atunci lucrurile ar fi stat altfel. Am fi luat noi deciziile legate de abordarea

diferitelor

situații, ca de exemplu când și cum să atacăm. Asta în limita posibilităților oferite de hărțile pe care jucăm. Trist este că în general te plimbi practic prin culoare exterioare limitate destul de bătășan. Mai peste tot vei întâlni bolovani, copaci sau pante abrupte care nu-ți permit să deviezi cât de puțin de la destinul care îți e sortit.

La capitoul armament pot spune că stăm bine. În afară de armele specifice părții americane, pe care le poți alege din poligon, unde le poți testa puțin, mai sunt și cele folosite de vietnamezi, majoritatea de producție rusească. Acestea se recuperează de la cei care în prealabil au căzut victime îndemânării tale. Prin arsenalul de care dispune inamicul se găsesc unele arme destul de eficiente, RPD-ul fiind una dintre ele. Asupra unora dintre vietnamezi mai găsești și diferite obiecte pe care apoi le valorifici și poți să cumperi diverse lucruri de la un anume DEUCE care conduce o mică afacere prin bază. De menționat ar fi un Rocket Pistol, care e foarte util în anumite situații, și un permis, care îți permite să părăsești baza și să le faci o mică vizită unor domnișoare vietnameze care își duc veacul în vecinătate. În urma aventurilor tale vei păstra într-un album foto câteva fotografii ca amintire, numai bune de arătat nepoților între două povestiri din Vietnam.

Stealth !? Unda ?

Producătorii au promis că în ShellShock: Nam '67 va exista și o parte de stealth. Au uitat să menționeze că va fi stealth în concepția lor. Să joci stealth respectiva misiune este aberant și lipsit de sens. Vei fi îndrumat, în locul de unde începe misiunea, să eviți plaja deoarece este periculoasă și, cu ajutorul cuțitului, să o iei frumos prin junglă. Plaja nu este nici pe departe un loc pe care ar trebuie să-l eviți, din contră, e chiar indicat să alegi acest traseu. Ce

uită el să-ți spună este că ai și un pistol cu amortizor. Asta nu e decisiv în desfășurarea evenimentelor deoarece oricum faci rost de o armă mai bună de la primul

vietnamez pe care îl omori. Locul care ar putea fi considerat ca fiind periculos este o mică porțiune de teren minat. Aici nu s-au lăsat ușor păcăliți și au pus mine și în apă. Dar se poate intra în junglă și imediat se revine înapoi pe plajă fix după partea minată. Mai mult, înainte de a o lua pe cărarea ocolitoare, mai poți să omori foarte lejer și un grup de inamici care se află după zona minată de care, normal, au cunoștință și ei, astfel că nu se vor apropia de tine. Folosind zoom-ul, în câteva secunde ai eliberat zona respectivă. După aceea, mai ai puțin de mers până la destinație. Pe parcurs, în timp ce te bucuri de efectele benefice ale aerosolului, mai tragi puțin în unii și alții care vor să-ți întrerupă ședința de jogging, ajungi la punctul țintă, arunci în aer niște bărcuțe, te întorci și ești recuperat de camaradul tău. Gata misiunea. ShellShock: Nam '67 nu are nici o treabă cu stealth-ul, este doar un 3rd Person View Shooter a cărui calitate lasă de dorit. Realismul lipsește și el. Camarazii tăi nu mor, iar ție ți se regenerează viața în anumite momente. Măcar în momentul în care îi iei la țintă pe alți americani ar fi putut să-ți dea acolo un „Mission failed” în locul replicilor de genul „Stop that”. Faptul că



Masacrul de la templu



Ce a făcut să merite așa ceva?

nu poți trece de un copăcel care îți ajunge până la genunchi sau de un mic dâmb de pământ este de asemenea absurd.

Pentru ce ?

Jocul instalează 2,5 GB pe hard, pentru 11 misiuni care se rezolvă lejer în câteva ore. Multiplayer nu are de nici un fel (deși pe una, două hărți ar fi fost interesant să ai această opțiune) și nu e exact jocul pe care să-l joci și a doua oară. Grafica nu te lasă fără suflare, iar cu oferta existentă în momentul de față și cu titlurile care sunt ca și lansate nu prea văd care sunt atuurile acestui joc.

■ Rzaractha

Titlu	ShellShock: Nam '67
Gen	Action
Producător	Guerrilla Games
Distribuitor	Eidos Interactive
Oferant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.shellshockgame.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	5/10



Conflict: Vietnam

Am fost în 'Nam, nepoate!

Nici nu s-au uscat bine petele de Agent Orange că Vietnamul se agață de calculele noastre mai crâncen ca gherilele Vietcongului de gâtul hipioților luați cu arcanul la oastea Unchiului Sam. Armata de titluri care încep sau se termină cu Viet și se termină cu Cong sau Nam crește îngrijorător de rapid și începe să depășească numeric comandourile celui de-al Doilea Război Mondial. Să fie acesta un semn că Hitler nu mai e „cool”, iar arianul blond cu ochi albaștri riscă să fie înlocuit de asiaticul pătruns de comunism până în măduva oaselor? Oricum am lua-o, un lucru este sigur: războiul din Vietnam începe să prindă la micul și marele public.

În '68, pe când eram în 'Nam...

Și totuși, de ce este Conflict: Vietnam mai cu moț decât confrății săi întru măcelărit vietnamezi? SCI Games susține sus și tare că scopul micului lor tribut adus războiului nu este de a preaslăvi puterea de foc a marelui redneck sau de a prezenta binefacerile aduse de napalm poporului cultivator de orez, ci de a înfățișa în pur stil hollywoodian lupta pentru supraviețuire a patru nefericiți prinși în spatele liniilor inamice în urma Ofensivei Tet. O gură de aer proaspăt, așa zice eu, într-o lume în care soldatul american născut în Kansas moare la Da Nang pentru a elibera Hanoi-ul de comunismul adus direct din Moscova.

Băieți finiți, cei de la SCI nu au vrut să se amestece în oala lui ShellShock și, drept urmare, partea nevăzută a războiului (minorele vietnameze ținute la loc de cinste pe lângă cazarmă, hașișul tras din țeava Winchester-ului și heroina distribuită contra cost de către „descurcăreții” de la CIA) este lăsată la vatră.

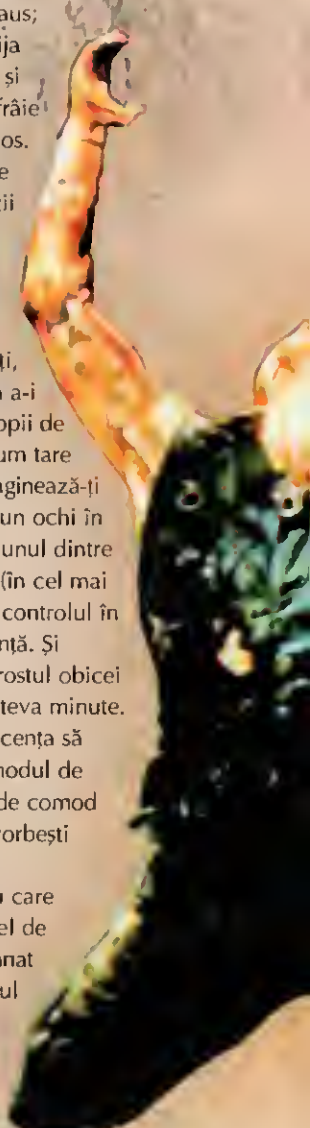
Izul de producție hollywoodiană este puternic amplificat de biografiile celor patru componenți ai plutonului condus de tine prin junglă. Fiind un mare amator al filmelor lui Oliver Stone, mi-au sărit în ochi (nici nu era greu de observat) similitudinile dintre protagoniștii jocului și cei patru „grei” din Platoon. Hoss este Barnes, un redneck sadea cu hobby-uri cel puțin dubioase, Junior, un negru crescut în ghetou, are în comun mai mult decât numele cu tizul său din Platoon, Ragman este copia fidelă a lui Elias, individul săritor și amabil jucat de Wilhelm Dafoe, iar Cherry, bobocul, îmi amintește de Taylor (Charlie Sheen), mezinul trupei. Senzația de „inspired by Platoon” mi-a fost accentuată în momentul când mi-a fost dat să ascult la radioul taberei „White Rabbit”, melodie prezentă pe coloana sonoră a filmului mai sus amintit.

În '68, la Da Nang, eu și plutonul meu...

Până acum, ar trebui să fie clar: avem patru oameni, controlați (pe rând)

de Mănuitorul de Maus; o junglă, aflată în grija bunului Dumnezeu; și Vietcongul, ținut în frâu de un AI cam căcăcios. Păcat că același AI se ocupă și de camarazii tăi. Știu că pe front trebuie să păzești spatele camarazilor cu propria ta față înarmată până-n dinți, dar de aici și până la a-i dădăci ca pe niște copii de grădiniță, este un drum tare lung și anevoios. Imaginează-ți că trebuie să stai cu un ochi în permanentă fixat pe unul dintre frații tăi de suferință (în cel mai bun caz) și să preiei controlul în caz de maximă urgență. Și urgențele ăstea au prostul obicei să apară o dată la câteva minute. Totuși, SCI a avut de ceața să implementeze un „modul de comandă” suficient de comod cât să nu te facă să vorbești urât de cele sfinte.

Un motiv pentru care acest review (și nu cel de ShellShock) este semnat de mine este controlul puținel mai umanizat. Delay-ul mausului (o mică „scăpare” care a salvat viața multor



Unde nu-i cap, vai de picioare



Zâmbește! Ești la Bazooka Ascunsă!

vietnamezi în ShellShock) este aproape imperceptibil și oferă o acuratețe mult mai ridicată decât în cazul lui ShellShock. Asta nu înseamnă că nu există mici scăpări ce tind să creeze haos în momentele de maximă intensitate. Un

exemplu concludent este funcția de „inventory browsing” care, în mod ciudat, se luptă cu „squad browsing” pentru a câștiga supremația asupra roțiței de scroll. Destul de incomod acest conflict, iar mie mi s-a întâmplat

de multe ori ca, în focul luptei, să uit că, pentru a selecta o armă, trebuie să apăs mica bucată de plastic și de-abia după aceea să o rotesc cu sete. Și așa, în loc să pun mâna (la propriu) pe o grenadă, am pus mâna (la figurat) pe alt membru al echipei, în timp ce omul „uitat” de mine în mijlocul unei gherile Vietcong o încasa de mama focului.

Însă amănuntul care m-a convins cu adevărat să las ShellShock-ul pe mâna sigură a lui Rzarechta a fost elementul RPG implementat în Conflict: Vietnam. De-a lungul celor paisprezece misiuni, ostașii noștri primesc puncte de experiență ce pot fi investite într-una dintre multiplele lor

abilități ce le permit să folosească mult mai eficient M60-ul din dotare sau să nimerească musca de pe căciula locotenentului vietnamez care doarme fără grijă într-un buncăr situat convenabil la jumătate de kilometru de luneta M40A1-lui. Și dacă tot am ajuns la arme, aici situația este cât se poate de roz, deoarece arsenalul recreat în Conflict: Vietnam va aduce un zâmbet de satisfacție pe buzele oricărui sudist obișnuit să vâneze căprioare cu un M72 sau pițigoi cu M60-ul.

În '68 jungla era junglă, nu grădina Edenului

Oricât de mult mi-aș fi dorit, Conflict: Vietnam nu este raiul pixelilor pe



Din umbră, pericolul pândea. Înarmat. Cu un RPG.

pământ, iar dacă sunteți genul de gameri care merg la mare doar pentru a vedea ce versiune de pixel shader a folosit Dumnezeu când a creat apele, uitați că există Conflict: Vietnam. Voi, ceilalți, veți exclama „la uite, individul ăsta are un Winchester în spate. Ce înain...” și veți trece cu vederea lipsurile de la capitolul grafică (deși sunt destule). Nu am fost în junglă în viața mea, dar vă asigur că Demiurgul a folosit texturi mult mai detaliate și un engine fizic mult mai avansat când a hotărât că trebuie să existe suprafețe împădurite pe lumea asta. Dar cum SCI nu a pozat în „Allmighty Creator”, eu zic să nu-i ardem pe rug pentru rateurile date de motorul lor grafic. Nu ne-au promis „the photorealistic jungle”, deci nu pot să spun că am fost dezamăgiți în vreun fel.

La fel stau lucrurile și cu sonorizarea. Nimic ieșit din comun (poate doar „White Rabbit” și „Paint it Black”... cunoscătorii „știe” la ce mă refer), insulele aruncate de vietnamezi devin plictisitoare prin repetiție, voice acting-ul nu impresionează prin nimic, dar nici nu deranjează, iar dacă ai o ureche fină

și putere de concentrare, reușești să îți dai seama dacă Vietnamezul te vâneză cu un AK-47 sau cu un Tokarev.

În '68, în Nam, ne mai și distrăm

Ne-au zis că va fi „squad based 3rd person shooter” și s-au ținut de cuvânt. Ni s-a promis o poveste puțin diferită de restul, asta am primit. Ați vrut Vietnam? Luați Vietnam! Distrăți-vă! Și ne-am distrat. Și am fi vrut să ne distrăm și mai mulți, dar nu s-a putut (*o lacrimă curge*). Am vrut să ne mai distrăm mai mult. N-am putut nici asta, mulțumită gradului mic de rejucabilitate. Am fi vrut ca distracția să fie puțin mai intensă. Bucuria ne-a fost umbră de micile probleme cu controlul. Și totuși ne-am distrat! Nu atât de mult pe cât am fi vrut sau pe cât s-ar fi putut, dar ne-am distrat.

■ cioLAN

Titlu	Conflict: Vietnam
Gen	3rd Person Shooter
Producător	Pivotal Games
Distribuitor	SCI Entertainment
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.conflict.com



Grafică 7/10
Sunet 7/10
Gameplay 7/10
Multiplayer N/A
Storyline 8/10
Impresie 8/10

7,4



Say „Cheese!!”

Gish!

Sus, pe deal, e-o smoală

❖ Blasfemie! O fătuță plinuță, cu păr negru și codițe se plimbă pe stradă mână în mână cu o bilă de smoală, mânca-l-ar acoperișurile pe Gish ăsta! Preferințele în materie de parteneri ale individei sunt de-a dreptul dubioase, dar povestea de abia de aici începe. Regele Adâncurilor, Puturoșimea Sa, Maharajahul Conductelor, Frica Aurolacilor, EL desurubează un canal cu șase găuri, din ăla norocos, și o răpește subit, dar definitiv pe iubita smoalei. De aici, un întreg război sângeros e pe cale să erupă. Smoala prinde curaj, face ochi și jură răzbunare. Canalele însă sunt adânci și pline de primejdii. Va reuși oare Gish să-și salveze prietena sau Adâncitura Sa, Mărețul Nevăzut de sub Oraș va avea câștig de cauză? Veți mai privi vreodată smoala cu aceiași ochi? Veți decide să ieșiți naihii din canale și să începeți o viață nouă?

Avem răspunsuri, există o soluție!

Călătoria lui Gish în adâncuri este una care vă va ajuta să vă redescoperiți. Sunteți urât? Nici o problemă, noi vă iubim! Vă dați cu stângul în dreptul? Fără griji, dacă Gish poate să sară peste râuri de lavă, atunci azi, mâine o să reușiți și voi să faceți tura aia de stadion fără să vă scuipați plămânii! Prea negru? Oricine poate deveni alb! Prea alb? Oricum ne plac negrii! Dați un clic pe www.gishgame.com, luați demo-ul și apoi plătiți pentru versiunea întreagă. Smoala vă va readuce zâmbetul pe buze, încrederea în sine și, să sperăm, prietena pierdută sau niciodată avută!

Conceptul este înduioșător de



Trăim într-o lume bolnavă

simplu. Smoala este și ea om și se supune regulilor fizicii. Poate să sară, să se strecoare, să dea cu capul de pereți și să se agațe de ei. Ajuns în adâncurile orașului, printre conducte și apă infectă, Gish își arată cu adevărat talentele. Totul stă în mișcare, nu uitați! Vă dați de-a dura prea repede, s-ar putea să nu vă puteți opri la timp. Vă aruncați prea viteaz dintr-o parte într-alta, se prea poate să încercați degeaba să vă agățați de ceva, pentru că inerția și atracția gravitațională își spun cuvântul. Puterea e în mâinile voastre, iar mâinile voastre sunt pe tastatură. Dacă ați prins ideea de bază, atunci fugiți și salvați-vă prietena.



Gish e prins la mijloc

Aveți însă grijă, pentru că locurile prin care o să ajungeți par a fi câteodată gândite de o minte diabolică, cum numai Întinericitul cu Doi Ochi poate să nascocască. Și nu uitați că nu numai voi vă supuneți regulilor fizicii, ci și obiectele din jurul vostru. Pământul se poate surpa, bolovanii se pot mișca, iar cutiile atârinate de tavan pot să se răstoarne ușor.

Despre Gish, numai da bine

Originalitatea pare a fi părăsit pe mulți din industria jocurilor și numai studiouri independente precum acest Chronic Logic (care ne-a desfătat mințile și cu Pontifex) mai au curajul să propună un joc genial de simplu. Excelent realizat, extrem de finisat,

câteodată demential de greu și cu un multiplayer pe măsură de original, Gish! este unul dintre acele jocuri pe care trebuie să le încercați dacă vă pasă.

Boicotați jocurile produse cu milioane de dolari! Ardeți Simșii și NeFeSeii! Jos cenzura! Pace în lume! Hai Stegulețu'!

■ Mitza

Titlu	Gish!
Gen	Simulator de smoală
Producător	Chronic Logic
Distribuitor	Chronic Logic
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.gishgame.com

	8/10	8/10	9/10	8/10	7/10	9/10
Grafică	8/10					
Sunet	8/10					
Gameplay	9/10					
Multiplayer	8/10					
Storyline	7/10					
Impresie	9/10					

8,3

SAMSUNG

12 ms
Fast Response Time

controls at highest speed

DigitAll **speed**

SyncMaster 172X

Rezolutie: 1280x1024

Contrast: 500:1

Timp raspuns: 12 ms

Interfata: DVI si Analog

Pliere in multiple unghiuri



DECK Computers **DECK COMPUTERS**

DECK Computers Intl. S.A. tel: 021-43 43 400 - www.deck.ro
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania

www.samsungelectronics.ro

Chessmaster 10th Edition

Profesor, mentor, adversar

Consider șahul a fi cel mai frumos joc de strategie. În jocul de șah norocul nu-și are locul, spre deosebire de bridge, de exemplu, cunoscut și el ca un joc care presupune o capacitate intelectuală superioară. O mână bună te poate ajuta la bridge, însă la șah se pornește cu aceleași forțe. Pe tabla de joc sunt 64 de câmpuri, iar fiecare jucător are inițial 16 piese la dispoziție. Din acest moment, diferența este făcută exclusiv de valoarea celor doi jucători implicați. Și aici intervine Chessmaster. Pentru majoritatea dintre noi, Chessmaster nu reprezintă un adversar mai puternic venit să ne pună forțele la încercare după ce am bătut calculatorul în versiunile anterioare de nu mai știa de el. Chessmaster 10th Edition se adresează tuturor categoriilor de jucători. Acesta poate fi cel care te va învăța jocul de șah, care te va ajuta să aprofundezi jocul sau poate fi singurul adversar care îți mai pune probleme. Așadar, la secțiunea „Learn/Academy” te așteaptă Maestrul Internațional Josh Waitzkin care îți va dezvălui secretele jocului de șah. Aici vei învăța, dacă mai este nevoie, de la regulile de bază, cum



Mai greșește și Josh. Matul e în două mutări
(#44/94R/181)

ar fi puterile și valoarea pieselor, până la strategii din timpul jocului sau psihologia jocului de șah. Tutorialul este excelent realizat, pe înțelesul tuturor. Sunt folosite o mulțime de

poziții pentru a exemplifica situațiile prezentate, iar vocea lui Josh Waitzkin (sau subtitlarea) însoțește toate diagramele explicative. Primele trei capitole sunt încheiate de teste care, alături de alte întrebări din timpul tutorialului, au scopul de a verifica dacă ai fost atent la ce explică Josh. Importanța finalurilor în jocul de șah nu avea cum să fie trecută cu vederea, așa că sunt explicate strategiile recomandate în diferitele situații care pot apărea în finalul unei partide. Soarta unei partide aparent pierdute poate fi schimbată pe final dacă știi aceste strategii.

De la Josh la Larry

După ce ai trecut prin mâinile lui Waitzkin, ești pregătit pentru a aprofunda arta atacului îndrumat de Marele Maestru Larry Christianse. Aici vei găsi și patru partide pe care acesta le-a jucat, la invitația celor de la Ubisoft, împotriva versiunii Chessmaster 9000. Cu toate că a pierdut trei dintre ele, nu s-a supărat și a acceptat să facă



Negrul la mutare, asta-i chiar frumoasă!

(Dg1+;Txb1/Cf2)

parte dintre instructorii din Chessmaster 10th Edition. Pe lângă cei doi, îți stă la dispoziție și Chessmaster cu o mulțime de tutoriale, exerciții, puzzle-uri și o serie de teste în urma cărora primești un coeficient. Tot la „Learning” mai găsești 825 de partide celebre, desfășurate între anii 1619-2004. Am fost plăcut surprins de faptul că era prezentată o partidă pe care Dieter Nisipeanu a câștigat-o anul trecut în Italia, într-un turneu pe care l-a și câștigat. Dieter Nisipeanu este cel mai bine clasat român în momentul de față, ocupând locul 20 în clasamentul FIDE, în condițiile în care fostul campion mondial Anatoly Karpov ocupă locul 23. Baza de date din Chessmaster 10th Edition este impresionantă, fiind incluse 530.445 de partide. Opțiunile de căutare sunt diversificate, partidele pot fi găsite după o anumită deschidere, o poziție dată, locația sau data evenimentului, numele, coeficientul ELO și naționalitatea jucătorilor. Cei care vor să studieze mai în detaliu deschiderile în jocul de șah au această posibilitate la „Openings”, unde sunt peste 2.200 de deschideri, de asemenea comentate și explicate. Există chiar posibilitatea să îți notezi comentariile personale, care vor fi asociate în urma salvării diferitelor variante analizate. Josh Waitzkin avertiza însă că memorarea unor deschideri poate aduce unele rezultate pe termen scurt, dar în timp se dovedește a fi o abordare greșită deoarece „you're not learning the heart of chess”.

De toate, pentru toți

Cam asta găsești la „Play”. Poți să joci partide de antrenament care nu îți afectează coeficientul UBI, dar te poți înscrie și în turnee. Poți alege unul dintre cele oferite de joc sau poți să îți creezi unul după bunul plac, să stabilești regulile cum dorești și să alegi jucătorii pe care vrei să îi întâlnești. Pe măsură ce câștigi partide și competiții, o dată cu îmbunătățirea coeficientului se deblochează și jucători noi, turnee sau chiar două skin-uri. Unul dintre ele este primit ca bonus după 40 de victorii. Normal că nu acest skin este satisfacția pe care o ai după ce aduni 40 de partide câștigate, pentru că jocul arată foarte bine cu setările inițiale. În Chessmaster 10th edition există chiar și opțiunea de simultan, unde pot fi jucate până la 31 de partide în același timp.



Poate arăta și așa dacă vrei

Acest mod se adresează în special celor care se află într-un stadiu avansat în materie de șah. Prezent și în Chessmaster 9000, Tal (pe atunci parcă îi spuneau Tal the Wizard) este unul dintre cei mai plăcuți adversari. Partidele lui sunt deosebit de spectaculoase datorită jocului ofensiv și deschis pe care îl practică. Cine nu are răbdare să joace cu adversarii mai slabi se poate confrunta cu el sau cu alți jucători puternici direct la „Play/Training”. Aici poți apela și la ajutorul unui antrenor care îți poate indica unele combinații câștigătoare sau chiar oportunitatea de a da mat adversarului. Ar mai fi și secțiunea „Fun”, unde există o academie pentru cei mici, puzzle-uri și partide cu oponenti mai tinerei. Printre aceștia se află Josh la 6 ani, Josh la 7 ani, Josh la 8 ani... dar și Stanlez, un adversar care te va surprinde cu siguranță prin originalitatea de care dă dovadă. Poate că la „Fun” ar fi mers și un joc de bughouse, cunoscut sub numele de cloț pe la noi, deși asocierea lui cu șahul nu este agreată de unii jucători. Dacă te plictisești de „AI” din anumite motive sau pur și simplu vrei să dovedești cuiva că ești expert când vine vorba de șah, există posibilitatea de a juca atât online, cât și în LAN.

2D, 3D

Grafica și sunetul sunt cam ceea ce se așteaptă de la un joc de șah. Seturi de piese 2D, 3D și chiar animate așteaptă să fie alese. Pentru o viziune

cât mai clară a jocului, recomand totuși unul dintre seturile „Expert” sau „Old Paper” din categoria 2D. Interfața jocului este intuitivă, bine realizată, ferestrele pot fi mutate, iar tabla de joc poate fi mărită sau micșorată. Chessmaster 10th Edition este un joc bine conceput care se adresează atât celor care îndrăgesc acest sport, cât și celor care vor să-i descopere farmecul. Un lucru îmbucurător este faptul că el este făcut de Ubisoft România, care mai are pe bandă un joc mult așteptat.

■ **Rzarectha**

Titlu	Chessmaster 10th Edition
Gen	Simulator de șah
Producător	Ubisoft România
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft România Tel. 021-569.06.00
Procesor	PIII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 4 MB
ON-LINE	www.chessmaster.com

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8,6

Transport Giant

Tipic pentru JoWood

✂ Pentru JoWood nu există cale de mijloc când vine vorba de jocuri, iar de data asta a dat-o în bară rău de tot. Să faci un joc cu probleme se mai întâmplă. Să faci un joc cu multe probleme, și asta se poate. Dar în mod normal, în viața unui joc există și un pas care se numește Quality Assurance. Și aici apare dilema mea. Ce, fac ăia acolo? Ori trag chiulu' și joacă UT sau Hearts toată ziua, ori au angajat cimpanzei, să mai reducă din cheltuieli și încă nu s-au pus de acord în privința semnelor. Oricare ar fi motivul, cert este că Transport Giant a ieșit pe piață deși are o mulțime de probleme și lucrul acesta nu e bine nici pentru noi și nici pentru ei.

Cu bune și multe rele

Transport Giant acoperă perioada dintre anii 1850-2050, în care vei avea la dispoziție mijloacele de transport după cum au evoluat ele în decursul anilor. Diversitatea și numărul mare de vehicule sunt unele dintre puținele lucruri bune din joc. Dacă la început te vei descurca folosind tracțiunea animală, în timp, apar camioane, trenuri de mare viteză, ambarcațiuni, avioane și elicoptere. Fiecare are unele caracteristici cum ar fi viteză, accelerația, puterea sau marfa care poate fi transportată. Pentru fiecare grupă de vehicule va trebui să construiești rutele pe care se vor deplasa și terminalele unde vor încărca și descărca marfa

sau pasagerii. Cum pentru toate astea vei avea nevoie de bani, trebuie să îți optimizezi activitatea astfel încât profitul rezultat să fie cât mai mare. Va trebui să te gândești ce marfă iei și în ce locuri merită să fie transportată. Sunt două campanii, Europa și America, care au asociate două niveluri de dificultate. Mai departe, pentru fiecare dintre ele se poate alege unul dintre cele trei grade de dificultate. Europa pe „hard” ar fi cea mai dificilă variantă, iar USA pe „easy” cea mai ac-



E doar bumbac, nu vă gândiți la prostii

cesibilă. Un lucru destul de enervant la început este faptul că harta nu poate fi rotită din cauza motorului grafic folosit. Altă problemă ar mai fi când vine vorba de AI-ul vehiculelor: mașinile se blochează în trafic, trenurile nu reușesc să găsească rutele optime sau apar o mulțime de alte probleme care scad mult la capitolul gameplay. Nici interfața nu face excepție, dar cu aceasta te obișnuiești în timp. Lipsa unui tutorial, inacceptabilă după părerea mea, prelungește perioada de adaptare la particularitățile

jocului. De exemplu, o dilemă pentru mulți era cum se rotesc clădirile, în cazul în care acest lucru este posibil. Tasta SPACE are darul de a ne permite să rotim clădirile după cum dorim. Multe situații în care jocul se blochează sau iese în Windows se alătură și ele la celelalte probleme. Din punct de vedere grafic, Transport Giant este mai mult decât satisfăcător, cele peste 500 de clădiri și 130 de vehicule fiind bine realizate. Hărțile duc lipsa unui relief mai variat, dar în final nu avem de ce să ne plângem la acest capitol. Pe fundal se poate auzi muzica specifică fiecărei perioade prin care trecem sau, mai bine, Winamp-ul umplut cu ce avem noi chef. Din păcate pentru cei care au fost cuceritori de acest joc și ar fi vrut să-l joace și în rețea sau online, producătorii nu oferă această posibilitate. În schimb, un add-on care se numește „Transport Giant Down Under” este anunțat pentru luna octombrie. Acesta va aduce în joc continentul australian, alături de 12 misiuni noi.

Come on baby, do the locomotion!

... spunea o melodie care nu cred că e inclusă în preferințele celor de la JoWood în momentul de față. În schimb, Chris Sawyer, căruia îi sunt și acum recunoscător pentru Transport Tycoon și nu numai, cred că o fredonează cu plăcere.

■ Rzarectha



Populația a fugit de boom-ul sonic

Titlu	Transport Giant
Gen	Tycoon
Producător	JoWood Productions
Distribuitor	JoWood Productions
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.transportgiant.com

Grafică	8/10
Sunet	6/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	5/10





Accelerează.

Am dublat viteza! Acum, noul CableLink are o viteză de până la 256kb/s.

În plus, am mărit traficul inclus cu până la 100%, prețul abonamentului l-am redus cu până la 25% iar noul super-modem îl primești gratuit în custodie.

Traficul între 2 abonați Cable Link din același oraș este acum gratuit – așa că poți aduce muzică sau filme de la prietenii tăi fără costuri, la 256 kb/s. Tot gratuit este și accesul la căsuța ta de e-mail la RDS.Link, precum și accesul la aproape orice site din orașul tău.

Noi îi spunem noul Cable Link. Tu cum îi spui?



Noul modem Cable Link – soluție pentru telefonie și super-viteză pe net.



100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

• București: 021/301.08.78 021/301.08.76 021/301.08.71 031/401.08.78 031/401.08.76 031/401.08.71	• Oradea: 0259/44.72.52 0259/44.72.46 0359/40.04.00 • Arad: 0257/22.82.02 0257/22.83.02	• Iasi: 0232/26.00.88 0332/40.50.00 • Sibiu: 0269/21.01.12 • Tg. Mureș: 0265/21.12.05	• Timișoara: 0256/49.91.91 0356/40.02.00 • Constanța: 0241/63.99.29 0241/55.41.01 • Vaslui: 0235/31.49.70	• Craiova: 0251/41.65.79 0351/40.32.00 • Satu Mare: 0261/71.21.60 0361/40.04.02
---	---	--	---	--

Silent Hill 4: The Room

Al patrulea coșmar

➤ Alături de Silent Hill 2 (care va rămâne unul dintre jocurile mele favorite), atât și Silent Hill 3 s-au bucurat la vremea lor de critici foarte bune, din partea presii de specialitate și a jucătorilor. Astăzi se face că atunci când Konami a anunțat în urmă cu un an iminenta apariția lui Silent Hill 4, vestea nu putea decât să mă facă să mă simt încă înimă că un purica la pândă înșelător nedămite și al oșmarului în care aveam să umbez. Că care au jurat jocurile serice, în special că deși de la început știa la ce mă refeream. Timpul a trecut, iar o dată cu sosirea de rezistență, a sosit și momentul pe care-l așteptam cu atâtă nerăbdare: Silent Hill 4: The Room este, în sfârșit, aici.



Uite așa scapi de grija h-filter.

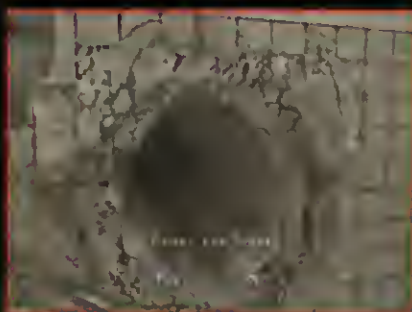
Camera

Henry Townsend este un tinerel liniștit care locuiește într-un orșel la fel de liniștit situat în deșert estivei lui mări de Silent Hill. Însă bălățul are o „unică” problemă: De la o vreme începe să apară multe de gresaruri și înconștient cu supărare că nu își mai poate părăsi locuința. Nu reușește să priceapă cum a ajuns așa de la intrare și de la ieșire în lanțuri... pe dinăuntru! Unle mai puncte că bălățul, cu lina lanțurile strânse în jurul ușii, nu poate fi dăscuit, iar când se uită mai atent, observă pe ecran mesajele „Nu țipi atât!” Ei, hai că asta-i bună! Să vrea și tot nu-are cum să sară de el. Televizorul nu mai merge, rațional nu face altceva decât să bâzâie, iar în fața peșteră a lui, ca și toate fetele, degeaba bate căpșutul de el în beaul muntar și face semne disperate, pentru că nimeni nu îl poate vedea sau auzi. Nici chiar vecinii înșelători care se perindă prin lala ușii nu îl pot ajuta. Vizionul ușii fiind singurul lui contact cu lumea din afară, așa că, în lipsă de altceva, Henry înțărăște că cel mai bine ar fi să arunce o privire mai atentă în camera, instalând astfel că

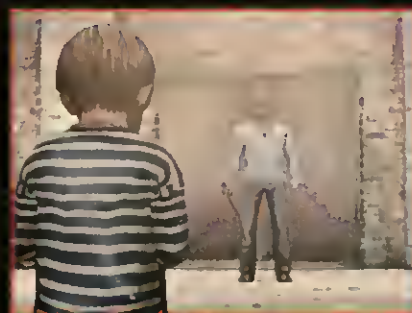
multe dintre obiectele și greseli de mobilier nu îi aparțin. Tot căutând indicii deosebiți și punând sepa în interiorul din perchei cimeri și perchei de poate vedea cum tot de mișcă frunza la vecin de la apartamentul 301. După o scurtă perioadă în care nu face nimic decât să umărească tot ce se de joacă tânără, Henry se plictisește și simte nevoia să dea o tură prin în afară, în care, când intră... Stucand între-unul în perchei răpănuț ca din sunet, dintr-un paur din care-rită și născu sunet ciudat... Kōsaka. De copii. Cum s’-înțică și stău să tot stea închis în cameră, Henry se avântă cu capul înainte în tunelul cu lă se ducă de n lăta chilor. La capătul acestuia va descoperi însă o lume cu totul diferită. O lume a oșmarului, ce trebuie să stralățească cu lina și tot dacă vrea să răscălească răspunsuri, și în care mică este la fel de reală, doar că puțin mai sadică.

Realitate și coșmar

În Silent Hill 2: The Room, principală diferență dintre realitate și coșmar este că pe primul plan am o perspectivă first-person, iar pe al doilea dintr-un third-person, soțul pălănd și seculă de a face o mărmană distinctă între cele două lumi. În schimb, centrul lui nu s-a schimbat mai deloc. Deși japonezii de la Konami ne-au permis o înțelegătoare tot de titlurile precedente, acestă schimbare a principelui începe a seriei. Măsură nu



Am de ales!



La noia, în puștii ale?



Urbe: noul

lul, de la cea mai mică adiere a vântului, la un mormânt că vi se pare că vine de undeva din spate, urlete, înmormântare, tipete înfiorătoare și muzică tembelic-mientă care vă murea direct în inimă, se întrecăză purtând în orice șiră întineretă a jocului. Nu de puțin ori am tresărit în scaun, d'ar

auzind urletele lupilor, atât de clare încât am realizat cu stres tentativ de a alunca o privire pe șeamă să mă asigur că într-adevăr nu vin dinspre pădure. Nu es mai spun că de tare mă am speriat la auzul unui simț la sfârșit în ceea ce privește mormântul, căci cu care am dat nos în hăa, închale să nu cum să că ascendenți creșturi ludine, ori n-am mai văzut decât până acum, că nu mai în minte în căpșoria asta li ține și pe un pistolică, din cauza căruia am să cad de pe scaun de vreo două ori, și pe un aburibit de flutură, nădăci prin roșetie care mi s-a scuzat pe frunte direct în clipa în care pe mormântă s'apărut cea mai înfricoșătoare lentoră din câte mi-a fost dat să văd vreodată. Înspăimântătoare moartă, pe care se spă pe încoace, fără năstărită un sunet mormânt care se poate de „grafic” până la o parte uchiă luminoasă, în răsă, mormântul cu, la o capăt de capul ei se deșinăază în mormânt pentru simplul motiv că nu are picior, membre și, niste scune cu noble. Aș că, trec prin porci nu m-au speriat.

Narecomandat cardiacilor

Silent Hill 4: The Room nu este nici pe departe ceea ce m-am așteptat să fie. În primul rând, acțiunea nu se petrece așa cum am fost obișnuiți să o vedem în Silent Hill, iar în al doilea rând pentru că nu am avut



De data asta sigur e morți!



Așa arată o bucătărie

parte de înepensă senzație de frică și anxietate trăită cu fiecare suflare. În timp ce jucăm Silent Hill 2, îl culăm înst cu patru finaluri diferite, pe care le veți debloca doar dacă parcuri o serie de secvențe corecte. Fie vorbi între ni, nu sunt chiar atât de bine înscrise. Interesant este că nu veți fi înștișăți în cul de la capăt pentru a schimba finalul, iar spre deosebire de Silent Hill 2, unde salvările se vor realiza automat, aici veți trebui să salvați manual la fiecare punct de salvare. Dacă veți da jos în jurul dintre ele, noua nu se mai întoarce în The Room. Tăuși, chiar dacă este departe de a fi cea mai înfricoșătoare experiență de până acum, nu avem nici un motiv să-l trecem cu vederea, pentru că ne oferă suficiente motive să dezmă cu lumina aprinsă.

■ KMC

Titlu	Silent Hill 4: The Room
Gen	Adventure
Producător	Konami
Distribuitor	Konami
Procesor	NTV 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.sh2r4.com



Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8

Hercules

**FII DJ.
FII DJ ADEVĂRAT.
FII DJ ADEVĂRAT LA UN PREȚ ADEVĂRAT.**

DJ CONSOLE



ACASĂ

LA PETRECERE

ÎN CLUB

Revoluționara Hercules DJ Console îți oferă acces la toate instrumentele unui DJ profesionist, fără a fi nevoie să cari lazi de discuri. Doar conectezi laptopul sau PC-ul, niște boxe și începi. Dacă vrei, conectezi căștile sau microfonul și ești un DJ de nivel profesionist acasă, la o petrecere sau la club. Tot ce ai nevoie este aici!

- Plays Mp3's, WMA, .Wav, CD's
- Includes 24 bit sampling, 48KHz USB sound card
- 6 independent outputs - surround sound ready
- Stereo line inputs
- Mix input, General Mix II
- Optical & co-axial SPDIF input/output
- Bundled with a large suite of DJ software
- Compatible with some other DJ software
- 43 assorted buttons, wheels, knobs, high quality ALPS buffers

- Durable AES plastic carrying case arrives to align with base, shoulder strap
- Phosphorescent keys allow you to see control surface in low light
- Loop sample, cue, match beats, cross fade, scratch, EQ, effects, change pitch, quick search for songs
- Monitor while playing, talkover attenuation
- 102dB ADC, 106dB DAC
- USB 2 & 1 compatible
- ASIO 2.0 compatible



THE HERCULES DJ CONSOLE...UNREAL!

149 €*

Unic importator:
Ubisoft România
Str. Siret nr. 95,
Sector 1, București
Tel: 021-5688800
Fax: 021-5688801
e-mail: sales@ubisoft.ro

www.hercules.com

* Preț recomandat. Nu include TVA

Produs disponibil în toate magazinele de specialitate

best
computers

dc
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

Ultra PRO
Computers

SENORE
ROMANIA SRL

alliance
computers

divert

e cîștut de
 ta nu este
 a limbilor
 k folia
 lu dement
 nști, p pe
 gelui
 de al d d i
 reprezintă
 le sunt
 minesul in
 ria, atât în
 si al celor
 cu medliul
 ară înrât
 i distrus,
 i l' uis-
 el da peste
 nty, fiecare
 k care mai
 si peste
 ur stil Viet-



Un personaj în, în special al lui
Karyn, al cărei simț mișcă apăsător, atât
cât și hoști de nivel fiind unele dintre
cele mai „rău se” creaturi din cămă
înfrunt viață. Aici mi vine în minte
prima întâlnire pe care am întâlnit- și
pe care am întâlnit- la extrem de presu-
un cântec alfanjului cu zău, pe care
care, apoi, am întâlnit de presu-
scelăse, mi-a plăcut mi-a plăcut
imensă mișcă, Aici, mi-a plăcut
lasă mi și simț la țară suflare, lucru pe



Armele secrete ale nazistilor

As good as it gets

Altul inimic nu miza pus prea mari probleme, cu excepția cazurilor în care am fost atacat de hârde de suporși. Mai sau de câte un boss. Câteva accoșat, dușmanul nu s'prst. El va încerca apoi pe Inter-Avans și Fokasat. Aș nu-l pentru a se ascunde și să te staci în grup. Cu excepția zombilor, care sunt cam idioți din fire. În ceea ce privește controlul, acesta este excelent și de schimb de intuitiv. Rayne poate folosi ambele mâini în timpul luptei, cele două să li prinse în incheietura fiecărui braț și ducându-le la fiecare înlocuitor un adevărat cârmă. Pe lângă lantul de care nu se desparte apoi apă, nici dată, în luptă împotriva răului și luptă vs creatură cu apucături sângâriele folosesc cu succes și omek de fire. Ca dispoziție li stă pistol, mitralieră, aruncă și chiar o boiașka. Este eficientă împotriva unităților mecanizate și a bosilor mai puternici. Marele neajuns al acestui joc excelent nu este însă liniaritatea, care pe mine nu m-a deranjat, ci lipsa tablă a multilayerului. Imaginai zăbi pentru o clipă cum te înfrăbi în luptă pe viață și pe moarte între două creaturi care sunt pe cîr de divină, pe tîr de înnebunită după sânge. Am sau nu am dreptate?

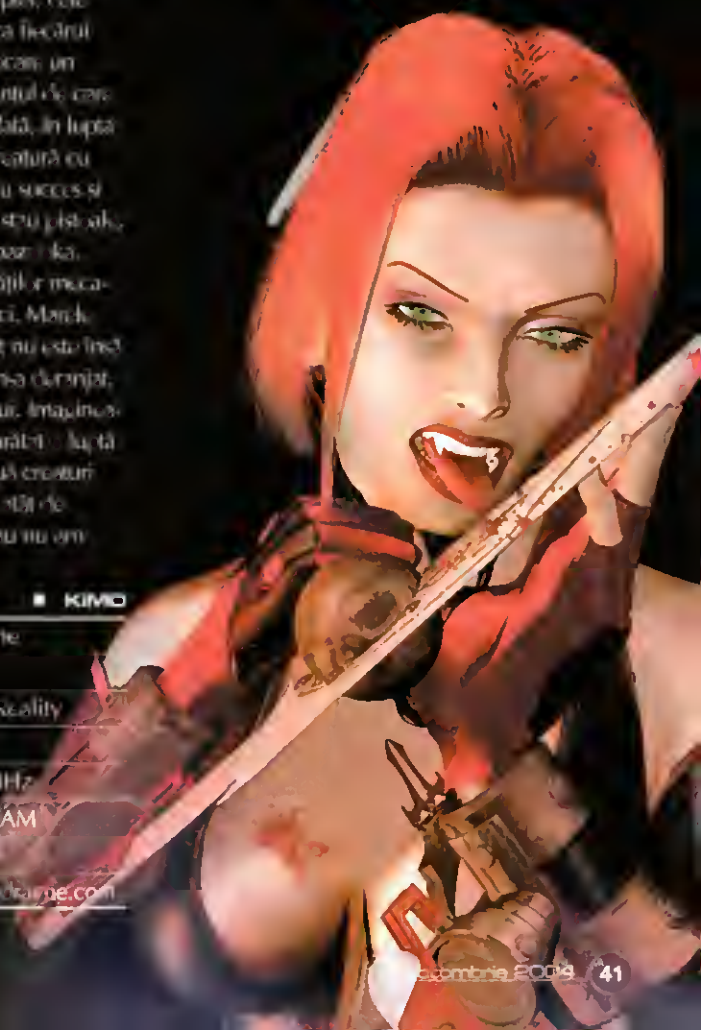
■ KIMO



Sunt al' Mitricii

care îl vei remarca și tu admirând reflexile. Iuri sau de oricărui alt corp human, încredințat în animație deosebită, îți reamintește că este excelent. Este remarcabil ușurința cu care Rayne execută adevărate acrobatii fără a fi necesară o anumită combinație de taste. Soluțiile de joc merge în înălțime, combinate spectaculoase și săriturile în lateral cu încredințat, cu câte o mitralieră în fiecare mână cu lant demoralizant sunt doar câteva dintre ele. Nu să li mai sătură umbrința cum execută salturi înalte umbrite de mișcări penelalice, numai pentru ca în clipă următoare să vezi aterizându pe umerii unui soldat înzist pentru să sursă până și ultima picătură de sânge din artera julsurată. Așfel de scene, de genul celui în care un soldat sau un zâmbie în arele în timpul unui asemenea ritual oră și pot li cînsi lantă mecanică de către unii. Pentru mai ritmici dintre să lant, ele nu sunt alicevă dech nășle chestii căl se pot de coră, pentru Rayne fiind lucruri frecv de arece. Așfel că nu face alicevă dech să se înfrăscă.

Titlu	BloodRayne
Gen	Action
Producător	Terminal Reality
Ofertant	LEVEL
Procesor	PIII 733 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare	3D 64 MB
ON-LINE	www.bloodrayne.com



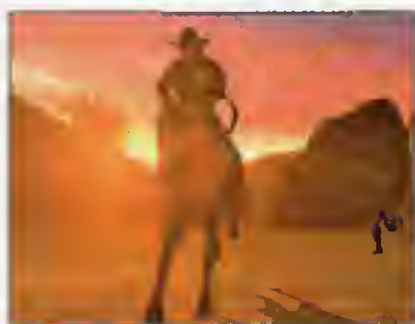
Red Dead Revolver

Arma, iapa și sticla de whisky

❖ Dacă le aveai cu prima, puteai să le iei în considerare și pe celelalte două. În Vestul Sălbatic viteza și acuratețea rezolvau majoritatea problemelor, iar astfel se făcea și economie de timp, și mai era scoasă din schemă și birocrația. De corupție nu mai vorbesc. Nu prea văd cine ar fi vrut să te supere când intrai la el în birou aplecat de greutatea armelor. Aceste timpuri nu puteau fi trecute cu vederea nici de atotcunoscătorul și binefăcătorul (vineri, 22.10) Rockstar.

Vânător de recompense

... îi scrie durului Red în cartea de muncă, dar în spatele acestui paravan stă dorința lui de răzbunare. Povestea sa este una lungă și foarte complicată. Familia i-a fost omorâtă când era mic, iar acum îi caută pe cei răspunzători de această dramă. Pe parcursul a 27 de capitole glonțul va fi mesagerul tău, deci și al lui Red. De-a lungul misiunilor, pe lângă Red, mai sunt câteva personaje cu care vei putea juca. Annie Stoakes, de meserie cowgirl-iță, Jack Swift, un pistolar de excepție, și Shadow Wolf, care face parte din același trib ca și mama lui Red. De fapt, ei sunt chiar frați de sânge. Pe lângă aceștia, ar mai fi și generalul Diego, unul din oamenii cu care Red ar vrea să aibă o vorbă. Fiecare are câte un capitol dedicat, preferatul meu fiind Shadow Wolf care, în loc de pistol sau pușcă, are o minunăție de arc. Silențios, precis, devastator și cu un timp de încărcare scurt. Dacă mai folosești și săgeți aprinse în combinație cu funcția de zoom, nu prea-ți mai stă nimeni în cale.



Aștia nu se simt bine dacă nu au soarele-n spate



Red & Stella vs. Diego & tren

Fiecare capitol are câte o misiune de final în care te înfrunți cu un tip pe al cărui cap este pusă o anumită sumă de bani. Pe lângă banii adunați din recompense, mai sunt și cei pe care îi strângi în timpul jocului. Pentru fiecare inamic ucis primești 25 \$, sumă care se multiplică în cazul în care faci kill-uri consecutive. Niște mărunțiș mai strângi și pentru fiecare glonț care îți atinge ținta. Cu banii adunați se pot cumpăra sau repara arme sau se pot debloca caractere, hărți și arme pentru multiplayer. Al-ul este destul de slăbuc, excepție fac unele dueluri care îți dau bătaie de cap. După ce îl termini pe Diego și ai impresia că s-a cam terminat, te înscrii într-un turneu unde vei întâlni un tip care ar putea să-ți pună probleme. Deși ai impresia că îl omori, lucrurile vor lua o întorsătură neașteptată și trebuie să-l mai execuți o dată. Acum însă nu într-un duel, ci într-o goană nebună pe străzile orașului. Interesant este că mulțimea înspăimântată de ceea ce se întâmplă nu încearcă să se pună la adăpost, ci aleargă de nebună, în special pe unde se împart gloanțe în stânga și-n dreapta. Dacă mori, trebuie să te întorci la partea cu duelul datorită sistemului de salvare, care în general este bine gândit. După ce termini campania single

player, se mai deblochează un nivel de dificultate (hard) și modul Bounty Hunter. Bounty Hunter-ul este o campanie în care apar unele condiții pentru a termina o misiune, cum ar fi timpul sau menținerea în viață a unor personaje.

Și așa cu Red

Grafica este așa și așa, dar se pare că pe Xbox arată ceva mai bine. Cu sunetul nu s-au chinuit ei prea mult, nici nu prea aveau de ce, dacă stăm bine să ne gândim. Coloana sonoră este tipică pentru un western, deci Ennio Morricone este și el prezent pe undeva pe acolo. După ce tragem linia, ajungem la concluzia că Red Dead Revolver este un joc distractiv, lejer, de vară, numai bun de umplut pauzele competiționale.

■ Rzarectha

Titlu	Red Dead Revolver
Producător	Rockstar San Diego
Distribuitor	Rockstar Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★ ★ ★
Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	

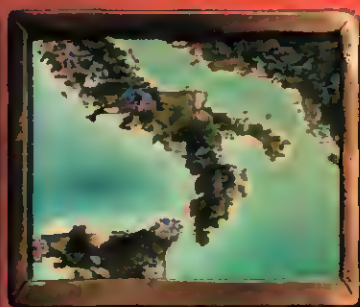


ROME™

TOTAL WAR™



În joc, poți să controlezi o armată dintr-un chariot, să controlezi o armată dintr-un chariot, să controlezi o armată dintr-un chariot.



Construcția și jocul pe harta 3D revoluționară a Romei, care afișează intuitiv și în detaliu toate elementele.



Comandă unități unice, de la cietari, taginezi și care de luptă cu lame la roți, câini de luptă romani, asupra cărora vei avea control imediat și ușor.



www.totalwar.com/game

marile războaie
originale!



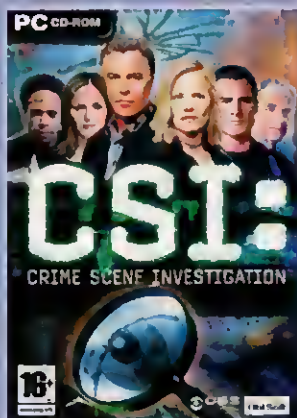
activision.com

www.totalwar.com

Total War Software © 2002-2004 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome: Total War și sigla Total War sunt mărci comerciale și mărci înregistrate ale The Creative Assembly Limited în Regatul Unit al Marii Britanii și/sau în alte țări. Publicat de Activision Publishing, Inc. Activision este o marcă înregistrată a Activision, Inc. Toate drepturile de rezervă. Sigla NVIDIA și sigla "The Way to Play" sunt mărci înregistrate sau mărci comerciale ale NVIDIA Corporation. Toate celelalte mărci comerciale și denumiri comerciale sunt proprietate intelectuală a companiilor lor respective.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul CSI: Crime Scene Investigation

De cine este produs jocul CrimeMaster 10th Edition?

- a. Ubisoft România
- b. Ubisoft Montreal
- c. Ubisoft Shanghai

Nume, prenume: _____

Strada: _____ Nr. _____ Loc. _____

Localitate: _____ Jud. _____

Telefon: _____

Regulile și condițiile de participare la Concursul CSI: Crime Scene Investigation 10th Edition sunt disponibile pe site-ul www.level.ro

Concursul CSI: Crime Scene Investigation 10th Edition este organizat de Ubisoft România în colaborare cu Communications SRL. Începutul concursului este la 1 octombrie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un sistem de boxe Hercules XPS 200 Classic

Sistemul de boxe Hercules XPS 200 Classic este produs de:

- a. Atena
- b. Afrodita
- c. Hercules

Nume, prenume: _____

Strada: _____ Nr. _____ Loc. _____

Localitate: _____ Jud. _____

Telefon: _____

Distribuitorul oficial al produselor Hercules în România este Atena. Începutul concursului este la 1 octombrie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un sistem de boxe Altec Lansing VS3121

Distribuitorul oficial al produselor Altec Lansing în România este:

- a. Skin Factory
- b. Skin Media
- c. Skin Solutions

Nume, prenume: _____

Strada: _____ Nr. _____ Loc. _____

Localitate: _____ Jud. _____

Telefon: _____

Concursul este organizat de Altec Lansing România în colaborare cu Skin Media. Începutul concursului este la 1 octombrie 2004.

Dungeons & Dragons Heroes



Fiind erou, prin temnițe umblam

Pe vremea când RPG-ul se potcovea cu 999 de oca de dialog și sărea în țăriile topurilor și striga că e ușor, boienul Blizzard s-a gândit să-i mai ușureze din povară, doar, doar o putea sări mai sus. Așa a luat naștere Hack&Slash-ul. Sau Action RPG-ul, cum vrei să-l numești. Și genul s-a cocoțat atât de sus, încât cu greu mai poate fi dat jos de-acolo. Astfel, credincioșii zicalei „if you can't beat them, join them”, o mulțime de companii respectabile au început să facă la fel. Singurul ocolit de schimbare a fost RPG-ul D&D. Ceea ce a fost bine. De curând, vântul schimbării a început să fluiera și prin temnița D&D-ului. O dată cu el, mii de „erpegiști” fanatici au început să fluiera și ei. A pagubă. Pentru că, după Baldur's Gate – Dark Alliance, a mai apărut încă un H&S care transformă Biblia oricărui fan pen&paper într-o broșură de doar câteva pagini. Și numele lui este Dungeons & Dragons Heroes.

D&D pentru începători

S-a observat că începătorii au o mică problemă cu cele două ore necesare încropirii unui personaj într-un D&D clasic. S-a mai observat că începătorii sunt cei care țin industria gaming-ului în picioare. Așa că, Atari, un wizard înfioros de nivel 18, a castat un Time Compress, iar cele două ore au devenit cinci minute. Ingredientele necesare vrăjii au fost patru tipuri predefinite de personaje care încearcă timid să înglobeze zecile de profesii existente în D&D, un set redus de

abilități specifice fiecăruia dintre ei și un sistem de reguli care amintește extrem de vag de D20. Cășăpești inamicul (aici producătorii au fost destul de damici și au introdus o menajerie impresionantă, unde vei întâlni o mare parte din bestiile ce cutreieră fără grijă Forgotten Realms), îți încasezi experiența cuvenită, iar la un moment dat avansezi. Drept răsplată, primești un număr de puncte de skill pe care le poți distribui liber între cele câteva abilități sau mișcări speciale, acțiuni care nu-ți răpește mai mult de câteva minute.

Tot pentru a simplifica lucrurile, arsenalul fiecăruia dintre personaje este oarecum limitat. Luăm fighter-ul ca exemplu. Cu toate că și-a petrecut toată copilăria (așa ne spune manualul) în preajma armelor, când vine vorba de alte arme în afară de săbii, eroul nostru este complet neajutorat. Ca să nu mai vorbim de unul dintre marii absenți: scutul. Totuși, absența scutului este compensată de cele cinci tipuri de armuri puse la dispoziție de producător și de butonul de „Block”.

Grafică pentru începători

„Simplitate” fiind cuvântul ce caracterizează produsul celor de la „Producător”, nu te aștepta ca la capitolul „Visuals” jocul să stea altfel. Engine-ul grafic nu excelează nici printr-un nivel impresionant al detaliului și nici prin texturi din cale-afară de lucrate. Însă, având în vedere că nu prea vei avea timp să admiri texturi, să

urmărești umbre pe pereți sau să cauți gândăcei pe firele de iarbă, pot spune că mediocritatea engine-ului grafic nu rănește cristalul. Singurul detaliu care într-adevăr m-a călcat pe nervi e funcția de zoom, a cărei utilizabilitate tinde spre zero. E foarte incomod să te plimbi prin temniță când haidamacul îți ocupă jumătate din ecran. În schimb, e mult mai simplu să selectezi nivelul maxim de zoom, să-l lași acolo și să uiți că există.

Graba (nu) strică treaba (de tot)

Un joc pentru cei grăbiți, D&D Heroes nu va spune mai nimic cuiva care a „crescut” în Forgotten Realms. Pe de altă parte, în mod sigur va fi pe placul celor care ori nu au prea mult timp la dispoziție, ori au, dar nu vor să și-l petreacă învățând pe de rost un manual de peste două sute de pagini. Departe de a fi un „must have”, jocul îți poate oferi câteva ore de distracție.

■ cioLAN

Titlu	Dungeons & Dragons Heroes
Producător	Atari
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★ ★ ★
Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	



Yeti Viermele Zăpezilor



O fi Securea Domnului?



The Legend of Zelda: The Wind Waker

Briză sau ditamai tornada?

Am crescut cu imaginea unui băiețel în ștrampi verzi, bătând la monștri ca la fasole și fugărind stelute și poțiuni. Mi-am încleștat dinții de fiecare dată când auzeam de Zelda și nu aveam cum să văd și eu jocul ăsta. Au venit mai apoi GameCube-ul și rubrica de față din revistă. Acum câteva zile a venit și The Legend of Zelda: The Wind Waker și o dată cu ea, toate amintirile de mai sus. Sus izmenele băiete, mergem la luptă!

Link e eltu!

Bunica îl cheamă să-i ureze la mulți ani. Sora sa îl salută fericită și zboară furată de un monstru înaripat. Bunica nu vede, nu aude, dar scoate din cufărul de zestre niște haine verzi. Vecinii îl ajută ba cu o sabie, ba cu un scut, ba cu niște mișcări de spadassin. De dimineață, hăiatul număra gândăcei prin iarbă, iar acum trebuie să salveze întreaga lume. Unii se maturizează atât de repede...

Evident, totul ține de o legendă. Care legendă prinde viață tocmai când ești tu prin zonă. Crudă soartă. Sora trebuie salvată, apoi uitată și apoi salvată din nou, laolaltă cu întreaga lume și cu o groază de oameni fericiți. Răul băntuie prin zonă, bătrân, uscat, dar fericit că poate iarăși să terorizeze populația. E urât, puternic și periculos. Tu ești doar un copil.

Am realizat după câteva ore de joc că trăiam în minciună. Puteam să jur că

Wind Waker este un RPG, așa cum se cade în cazul unui joc din seria Zelda (nu zic eu, că habar n-am, dar ascult de ce spun alții), și mă enervam așteptând un level-up, o experiență, ceva, acolo. Apoi mi-am dat seama că jocul e de fapt un action, un joc de platformă, un jump&run cum numai pe console mai

bună. Diversele item-uri care pot fi folosite sporesc mult diversitatea jocului și dezvăluie, alături de designul de niveluri, adevăratul geniu al japonezilor din spatele jocului. Lupta este fluidă și spectaculoasă, chiar dacă îl are în centru pe un prichindel care de abia se vede de firele de iarbă.



O să mă întorc bărbat...

vezi. Așa că m-am liniștit și m-am putut bucura de el.

Copilul Link are o lume a lui, colorată și plină de personaje scoase din cărțile de povești. Barca ce vorbește, pădurea magică, bătrânul copac, prietenii înaripați sunt doar câteva exemple. Grafica de bandă desenată nu este întâmplător aleasă. Trecerea de la o grafică poligonală la una bazată pe cell shading a declanșat multe dispute între fanii jocului. Orice temere este însă spulberată de rezultatul final. Este imposibil să spui o asemenea poveste fără să o faci să arate corespunzător. Și nu multe jocuri reușesc să spună ceva prin grafică, așa cum poate Wind Waker-ul. Efectele fermecătoare, fluiditatea animațiilor și atenția la detaliu sunt un adevărat festin vizual.

Gameplay-ul este unul rafinat, rezultatul unei îndelungi experiențe în ceea ce înseamnă joc de platformă. O libertate de mișcare între diversele locații de pe hartă împreună cu „greutatea” unor niveluri întortocheate și lungi nu pot decât să fie o combinație

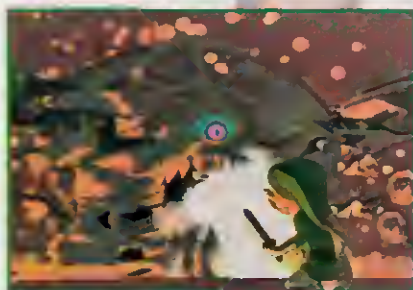
Mândru de izmene

Jocul are farmec, îți alunecă ușor în subconștient și te vezi din nou cu controlerul în mână. Noii veniți în lumea Zelda vor avea însă ceva de tras până se vor obișnui cu drăgălășenia întâlnită la fiecare pas. Câteva probleme cu camera s-ar putea să vă sâcăie pe moment. Iar muzica și sunetul nu au fost pe placul

meu, deși unii s-ar putea să nu fie de aceeași părere. În rest, jocul nu are cum să nu vă placă. Doar dacă nu cumva urăți bebelușii și ați avut parte de o copilărie traumatizantă.

■ Mitza

Titlu	The Legend of Zelda: The Wind Waker
Producător	Nintendo
Distribuitor	Nintendo
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★
Consolă GameCube oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	



Cască ochiu!

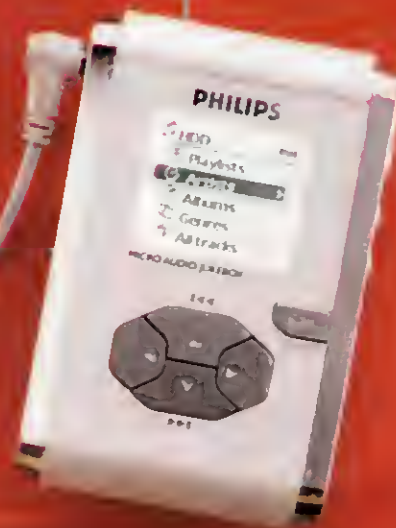


Așa, gura mare, scoate limba... Sănătos tun, dom'le!

PHILIPS

Let's make things better.

WEAR ALL
YOUR FAVOURITE
SONGS



PHILIPS
Micro Jukebox

- * 375 MP3/750 WMA SONGS
- * SUPER SCROLL
- * SUPER PLAY
- * 95 GRAMMES

CREDIT
CARD SIZE

Află mai multe pe:

www.thingstodoyourthing.com

N-GAGE

Games

Ce ți-e și cu tehnica asta...

Am mai petrecut o lună alături de micuțul QD, timp în care am redevenit copil și l-am umplut cu sonerii șmechere (pe care le schimb în fiecare zi), cu logo-uri hoște (schimbate și ele în fiecare zi) și cu numere de telefon de care nu am nevoie. Cuprins de febra telefoniei mobile și foarte încântat de avansul tehnologic, am vrut să-mi execut vechea agendă în



mijlocul redacției, am început să opresc oameni pe stradă și să îi rog să mă sune și am dormit patru zile la rând cu hands-free-ul (cărui am început să-i scriu bilețele de amor). Două trehuri nu am reușit să fac. Să vorbesc prea mult la el (deși am început să vorbesc cu el) și să mă joc altceva decât se juca stimabilul Koniec. Una dintre probleme va fi rezolvată (mulțumim, Nokia) luna viitoare, când voi avea jocuri și mai multă memorie (încă o dată, mulțumim unchiului Nokia). Până atunci, vă voi prezenta o altă întrebuintare a minunatului terminal.

Go Fishin'

Fie că ai terminat un proiect foarte important pentru mica ta societate comercială, te-ai luptat cu restanțele și ai reușit să cumperi tot decanatul sau, pur și simplu, te-ai săturat să stai în cârciumă (de lux... să nu te prind că duci QD-ul în cine știe ce tavernă ordinară) și vrei să mai bei și în aer liber, o partidă de pescuit este exact lucrul de care ai nevoie. Dat fiind că pescuitul este o treabă complicată, avem nevoie de o unealtă complexă, cum ar fi, luăm un exemplu aleatoriu, Nokia N-Gage QD. Nu te lăsa păcălit de amatorii care pun undița pe primul plan. La pescuit, QD-ul are o importanță mult mai mare decât undița. Să revenim. Pescuitul necesită un plan meticolos întocmit (poți folosi aplicația Note oferită de QD). Odată planul pus la punct, vei avea nevoie de momeală. Poți folosi cele două kilograme de caviar învechit din frigiderul de iridiu sau poți pune QD-ul la treabă după cum urmează. Cu ajutorul unui sonar montat convenabil în locul hands-free-ului și al unui software simplu dezvoltat de un amic de-al meu (pentru comenzi sunați la redacție) poți detecta râma de la o distanță apreciabilă. În acel moment, folosind soneria cu vibrații (după ce, în prealabil, ai lipit QD-ul de pământ), poți ademini râma la suprafață. După cum se știe, râma, când se simte încolțită, devine

extrem de agresivă. De aceea, este recomandat să ai instalată o sonerie de leagăn și să rogi un amic să te sune exact în momentul în care râma scoate nasul la lumină. Lumbricus Terestrus va deveni foarte relaxată și nu se va împotrivi capturării.

Acum că ai și momeala, e timpul să-ți iei undița de aur din cuiul de iridiu, mulineta de tungsten, iar pe post de plută poți folosi fără grijă o havană primită în dar de la Castro. Firul de pescuit trebuie obținut din mătase produsă de exact 5.146 de viermi de mătase cazați la Monte Carlo (fiecare să aibă camera lui, altfel e stresat, lucru ce se reflectă în calitatea mătăsii) și hrăniți cu ginseng de patru ori pe zi. Pentru un pescuit mai agresiv, este necesar un fir mai gros, iar acesta se poate obține angajând câte un maseuz și un nutriționist pentru fiecare

vienne de mătase. Plumbul poate fi fabricat fără probleme din miezul unui lingou de platină de aproximativ 40 kg. Atenție! Numai MIEZUL! Restul se aruncă!

Ustensilele sunt gata pregătite, râmele stau cuminiți în cuștile lor cu gratii de argint (argintul calmează râmele), totul este pregătit pentru marea partidă de pescuit. Deoarece nu este indicat să îți urez baftă, tot ceea ce pot spune este „Guano în traistă”

■ ciOLAN



Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05

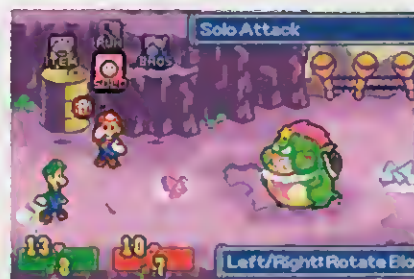
Mario & Luigi Superstar Saga

Jump&Run&RPG

Am din ce în ce mai multe motive să cred că e ceva în neregulă cu lumea. În timp ce jocurile de PC tind să devină din ce în ce mai simple, la capitolul console (subtitlul GBA) se întâmplă taman pe dos. Cel mai elocvent exemplu îl constituie cei doi frați, Mario și Luigi. Dacă până acum cei doi au „jucat” doar în jump&run-uri (nu mă apuc să le înșir deoarece sunt sigur că vă sunt familiare), pretențiile lor au crescut (doar sunt superstaruri) și au vrut un RPG numai și numai al lor. Contrar bunului obicei occidental, cererea lor nu a fost întâmpinată cu un „Copiilor nu le plac RPG-urile! Marș!”, problema a fost rezolvată într-un mod cât se poate de elegant, iar cei doi frați au primit aproape tot ce și-au dorit.

Sătui să moară la primul contact cu ciupercile carnivore sau cu alte bâzdăgăanii ce le bântuiau lumea, frații dinamită au cerut o mână de hitpoints. Doriința li s-a împlinit, iar băieții noștri au

prins curaj. Auziseră ei că, în RPG-uri, personajele au niște caracteristici care dau personalitate grămezii de pixeli din care au fost plămădiți. Au cerut și ei, măcar vreo două. Deoarece l-au prins pe Nintendo în toane bune, doriința le-a fost îndeplinită și au primit nu două, ci patru mai mici. Au cam strâmbat ei din nas când le-au văzut așa de mici, dar când au aflat că, dacă le brănești cu experiență, abilitățile cresc într-un nivel cât altele în două, tare s-au mai bucurat. Văzând ei că li se fac toate poiteile, s-au umflat în pene ca doi curcani și au cerut un scenariu mai bun, cu dialoguri amuzante, să se rădă omu' la joc. Hotărât lucru, psiherii ăștia s-au născut sub o stea norocoasă pentru că l-au primit. De aici încolo, lucrurile s-au precipitat, frații au început să vrea mai mult, le stătea capul numai la sisteme de luptă ca în Final Fantasy (curios... după o tură de negocieri au făcut rost și de așa ceva), voiau să se miște în toate direcțiile,



nu numai în stânga și-n dreapta, într-un cuvânt, o grămadă de minunății cum numai în RPG-uri s-au mai văzut. Le-au primit pe toate, filmările au decurs bine, iar Mario & Luigi Superstar Saga a devenit noul fil... err... joc preferat. Și al tuturor care au apucat să-l vadă.

■ cioLAN

Producător Nintendo

Distribuitor Nintendo

Ofertant Best Distribution
Tel. 021-345.55.05

Calitate ★ ★ ★ ★ ★

**Consolă GBA SP oferită de
Best Computers, tel. 021-345.55.05**

GAME BOY ADVANCE

Câștigătorii lunii august

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul **Ground Control II: Operation Exodus** a fost câștigat de către **Popa Lucia** din Brașov.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul **Beyond Good & Evil** a fost câștigat de către **Fufă Mihai Paul** din București.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, **Popa Cornel** din Vrancea a câștigat boxele **Hercules XPS 200 Classic**.

La concursul LEVEL împreună cu **Tornado**, **Irimia Nicolae** din Buzău a câștigat o imprimantă **Canon Bubble Jet i350**.

La concursul LEVEL împreună cu **UltraPRO Computers**, **Kiss Ferencz** a câștigat un **WebCam Creative NX**.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, **Obreja Mibaela** din Bacău și **Pavel Alin** din Arad au câștigat câte un DVD cu filmul **În căutarea lui Cain (Raising Cain)**.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, în interior 133.





HardWare

Pantone ColorVision Color Plus

Acum câțva timp, când lucram din greu la un proiect de care aveam mare nevoie la facultate, m-am lovit de o problemă care, cred eu, este destul de comună multora dintre noi, cei care folosim PC-urile și la altceva în afară de jocuri ☺. Fiind un proiect foarte important pentru existența mea, acesta avea în componență o sumedenie de grafice, fotografii, scheme, schemețe, unele mai colorate decât celelalte. Vorba aceea, trebuia să impresionez comisia respectivă cu ceva, nu? Și iată ce am pățit. La o ultimă verificare pe al meu computer, totul părea în regulă. Ajung la un centru de copiere să îmi tipăresc mândrețe de proiect. Când colo, iaca poznă. Arătau bielele mele grafice, ca să nu mai zic de poze, ca după război. Niște culori șterse, cu alte nuanțe... un dezastru.

Stăteam și mă gândeam care monitor e dus cu pluta... al meu... sau al lor. Până la urmă problema se rezolvase, însă mi-ar fi prins bine un dispozitiv ca cel realizat de Pantone ColorVision.

Varianta de față se adresează în principal utilizatorilor casnici, cei care vor să își calibreze culorile monitorului rapid și eficient. La fel ca și în cazul meu, de mult timp au existat probleme legate de cum arată o fotografie pe ecran și de rezultatul obținut pe imprimantă sau pe un alt monitor.

Pantone Color Plus este un senzor



care se atașează pe o zonă a ecranului și care nu face nimic altceva decât să citească valorile celor trei culori de bază ale monitoarelor: roșu, verde și albastru. Deoarece culorile de bază sunt aceleași, acest dispozitiv poate fi folosit atât pe un monitor CRT, cât și pe unul TFT. Pentru că ecranele monitoarelor TFT sunt mult mai sensibile, acest senzor dispune de un sistem diferit de prindere de acestea.

Modul de funcționare este simplu. O dată ce senzorul este conectat la portul USB, o aplicație ce îl însoțește primește valorile citite de senzor și în

funcție de acestea se generează un profil al culorilor, astfel încât culorile imaginilor ce sunt afișate pe ecran să fie cât mai apropiate de cele reale.

Deoarece unele ecrane ale monitoarelor de tip CRT sunt acoperite cu un strat de sticlă de diferite grosimi, producătorii acestui dispozitiv recomandă ca procesul de calibrare a monitorului să se realizeze într-un mediu cu lumină ambientală cât mai redusă, deoarece aceasta poate influența într-un fel sau altul valorile citite de senzor.

Calibrarea se realizează foarte simplu, pentru că programul ce însoțește acest dispozitiv vă îndrumă pas cu pas pe tot parcursul „călătoriei”.

De asemenea, acest dispozitiv este de un real folos celor care folosesc modul de lucru cu dual-display. Indiferent dacă sunt sau nu același tip/model de monitoare, coloristica de pe un monitor poate diferi de la unul la altul. Cu ajutorul lui Pantone Color Plus nu veți mai avea diferențe de culori între cele două monitoare.

Denumire: Color Plus

Gen: True Colors

Producător: Pantone Inc.

Distribuitor: Biro Technologies 2000

Telefon: 021-315.65.75

Preț: 122 EURO (fără TVA)

Calitate: 

Logitech lansează primul maus cu laser

Logitech, liderul mondial în producția de mouse-uri, a anunțat lansarea mouse-ului Logitech MX 1000 Cordless, primul din lume care folosește raza laser pentru a urmări și înregistra mișcările device-ului. Combinând laserul cu mecanismul puternic de procesare MX Logitech și tehnologia wireless Fast RF, mouse-ul MX 1000 stabilește o nouă performanță în ce privește timpul de răspuns și

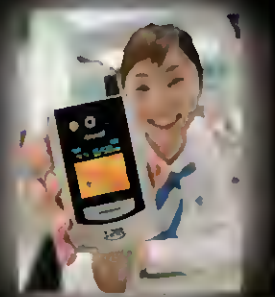
acurătețea. MX 1000 folosește un laser aproape invizibil al ochiului uman și nu prezintă nici un pericol pentru acesta.



S-a lansat primul telefon cu HDD

Compania coreeană Samsung a lansat pe piață primul telefon mobil GSM ce dispune de un hard-disk. Capacitatea totală de stocare a lui SH-V5400, lansat de compania din capitală coreeană, este de 1,5 GB și poate fi alimentat cu MP3-uri, clipuri video și o sumedenie de sim-uri multimediale și de jocuri. Telefonul mai dispune de două ecrane LCD de mare rezoluție, un senzor CCD de 1

megapixel pentru realizarea de fotografii și de posibilitatea de a receptiva prin satelit de radio.



BenQ DW1600

Deși compania BenQ nu este pe piață de foarte mult timp, datorită produselor sale, în special soluții de stocare și unități optice, deține o cotă foarte importantă în acest domeniu. În urma parteneriatelor cu compania Philips, cei de la BenQ au reușit să pună la punct o tehnologie ce le-a permis să lanseze una dintre cele mai rapide unități optice DVD de pe piață. Datorită noului chipset Philips Nexperia, unitatea DW1600 este capabilă să scrie un DVD+R la o viteză de maxim 16x (177.28 Mb/s) și un DVD+RW la 4x. Un alt lucru interesant este capacitatea unității BenQ DW1600 de a scrie și pe discuri DVD+R double layer cu rate de transfer de 1 și 2x. Acest lucru înseamnă că pe un singur disc dou-

ble layer poate fi scrisă o cantitate de 8,5 GB de informații.

Din păcate, această unitate dispune de un buffer de doar 2 MB. Ținând cont de faptul că scrierea se face la o viteză foarte mare, o eventuală problemă majoră apărută în timpul procesului de scriere ar putea afecta respectivul disc.

În ceea ce privește CD-urile, unitatea poate scrie un CD-R cu 40x (6000 KB/s) și un CD-RW cu doar 24x.



Denumire: DW1600
Gen: Doar 8,5 GB pe un disc
Producător: BenQ
Distribuitor: ProCA România
Telefon: 021-323.82.00
Preț: 109 EURO (fără TVA)
Calitate:

Infosmart Access Point

Despre compania Infosmart nu prea s-a auzit pe ale noastre meleaguri. Ei bine, gama de produse pe care această nouă companie taiwaneză o are în portofoliu este destul de bogată și se adresează în special home userilor. În cazul de față, avem un produs din categoria rețelistică wireless. Printre avantajele acestui produs se numără faptul că poate fi utilizat în același timp și ca Access Point, și ca un Repeater. Pentru cazurile mai speciale, se poate apela la funcția de bridge. În cazul în care doriți să „legați” fără fir două rețele de calculatoare aflate la oarecare distanță, acest dispozitiv, cu funcția de bridge activată, vă poate scuti de foarte multe

probleme legate de întinsul firelor.

Infosmart INAP88GA poate opera pe intervalul de frecvențe cuprins între 2400 și 2497 MHz și poate transfera datele cu o viteză maximă de 54 Mbps.

Un aspect foarte interesant, dar care merită dezvoltat, este posibilitatea ca acest Access Point să scaneze și să găsească un canal liber pe care să poată



„emite”. Deocamdată, această funcție este la început, însă sper ca prin unele update-uri de firmware să se poată folosi fără probleme.

Denumire: INAP88GA
Gen: WLAN 54 Mbps 802.11g
Producător: Infosmart
Distribuitor: ProCA România
Telefon: 021-323.82.00
Preț: 115 USD (fără TVA)
Calitate:

Noul All In Wonder de la ATI

Compania ATI a lansat recent noul compusent al familiei All In Wonder. Această placă dispune, printre altele, de cel mai mare chipset de la ATI, Radeon X1900, de un tuner TV, de un tuner radio digital și de conectivități DVI și VGA. Noua placă se bucură de îmbunătățiri substanțiale, în special în ce privește codarea și decodarea în formatele MPEG 1, 2 și 4. La fel ca și predecesorii săi, și această placă

va dispune de o telecomandă și de un pachet voluminos de software.



Nou record de... viteză

Noile module de memorie de la A-Da ta ce vor rula la o viteză de 600 MHz sunt așteptate să își facă apariția pe piață în cel mai scurt timp. Noile module A-Da Viteza 11000 utilizează un PCB pe șase layer-uri, funcționează cu CL1 și au nevoie de o tensiune de alimentare de 2,1 volți. Deși prețul unui setul de module este destul de ridicat, cu siguranță performanțele de over-clocking vor

avea cu neșă semnificații bune pentru cei care vor



Creative Zen Touch



Principalul punct de atracție al acestui MP3 player este minusculele harddisk de doar... 20 de GB. 20 de Giga pe care puteți să îi umpleți cu ce vreți și încă există posibilitatea să rămână spațiu liber. Se pare că asemănarea dintre acest model de la Creative și iPod-ul de la Apple a dat foarte multe bătăi de cap utilizatorilor. Cu

ce drept vine acest domn Zen de la Creative să lovească în supremația prea ușor câștigată de iPod-ul de la Apple? Pe ce se bazează când susține că... ar putea fi mult mai celebru? Să încercăm să răspundem la aceste întrebări.

Istoria lor ar putea începe în felul următor: e posibil ca cei doi „adversari” să fie frați. E posibil ca, în copilărie, să fi fost trimiși de o mamă nu prea sufletistă la diverse familii și astfel să fi crescut separați, fără să știe unul de celălalt. Așa se poate explica asemănarea dintre cei doi. La ambele player-e controlul melodiilor se face prin aceleași modalități, dar tehnica diferă, ecranele pentru vizualizarea meniurilor sunt și acestea p'acolo, cu o mică excepție: faptul că cel de la Creative este de tip touch screen.

Modelul Zen de la Creative parcă e ceva mai supărat pe viață, probabil și din cauza unor condiții de viață mai vitrege. Acumulatorul pe care îl are în dotare este capabil să îl țină în viață chiar și 24 de ore. E ceva. Plus că alimentarea celor 20 de GB se face prin intermediul portului USB 2.0 cu ajutorul unui utilitar ce separă pe căprării datele ce sunt încărcate. Calitatea audio este incredibilă. Cu un

raport semnal/zgomot de 98 dB, aproape că nu îți mai vine chef să mănânci.

Energia consumată de acumulator poate fi recuperată în două moduri: rapid, prin intermediul încărcătorului de priză ce-l însoțește pe domnu' Zen, sau mai lent, prin intermediul portului USB de la PC.

Pe plan general, se pare că Zen Touch de la Creative a câștigat bătălia. Despre război... mai vedem. Ideea este că dacă aveți în plan și achiziționarea unui MP3 player de capacitate foarte mare, aveți la ce vă gândi. Fiți pe fază, nu mai e mult și se apropie sărbătorile, luați-o din timp.



Denumire: Zen Touch
Gen: Nu te supăra... frate!
Producător: Creative
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: N/A
Calitate:

Sharkoon HDD Vibe-Fixer



Uneori, o carcasă mare, impunătoare și cam nepusă la punct în ce privește conținutul constituie un

generator de zgomote. În anumite cazuri, în afară de sumedenia de cooler-e, la numărul de decibeli în plus contribuie cu succes și harddisk-urile. Pentru a stopa acest lucru, cei de la Sharkoon au realizat un sistem de prindere cauciucat ce atenuează vibrațiile.

Denumire: HDD Vibe-Fixer
Gen: Stop vibrațiilor
Producător: Sharkoon
Distribuitor: Diastora
Telefon: 0745-05.42.58
Preț: 18 USD (fără TVA)
Calitate:

Thrustmaster Nomad's Wireless Pack



Un laptop este o chestie incredibilă. Nu contează cât e de slab

sau de tare, ideea e că oriunde ați fi puteți să lucrați și să rezolvați probleme mult mai simplu și mai comod. Totuși, dimensiunile mici pun probleme unora când vine vorba de tastatură. În ajutorul lor, Thrustmaster le-a pus la dispoziție un kit cu o tastatură digitală cu două porturi USB incluse și un mini-maus fără fir.

Denumire: Nomad's Wireless
Gen: More speed...
Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubisoft Romania
Telefon: 021.569.06.00
Preț: 39 EURO (fără TVA)
Calitate:

Akasa Fan Control Pro



Printre pasiunile

unora dintre noi se numără și ornatul PC-ului cu cât mai multe cooler-e. Avantajul este scăderea temperaturii din sistem, însă reversul medaliei este creșterea nivelului de zgomot. Problema poate fi rezolvată cu ajutorul acestui controler de la Akasa. Modelul de față poate controla turațiile a până la patru astfel de ventilaatoare, iar pe ecran sunt afișate numărul de turații și temperatura pentru fiecare cooler.

Denumire: Fan Control Pro
Gen: Stăpânul... vitezelor
Producător: Akasa
Distribuitor: Diastora
Telefon: 0745-05.42.58
Preț: 45 USD (fără TVA)
Calitate:

Logitech QuickCam Zoom



Discuțiile seci și pline de text ale aplicațiilor de chat se apropie de sfârșit. Cu

ajutorul webcam-ului de la Logitech, discuțiile parcă prind viață. E mult mai simplu de comunicat și datorită microfonului inclus în webcam. Rezoluția maximă este de 640 x 480, iar dacă vă fâțâiți mult în fața monitorului, puteți activa funcția de automat digital zoom. În acest fel veți fi mereu în centrul... imaginii.

Denumire: QuickCam Zoom
Gen: Video-chat se naște!
Producător: Logitech
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 73 EURO (fără TVA)
Calitate:

Asus P5AD2 Premium

Chipset-ul i925X și multitudinea de facilități puse la dispoziție de această placă de bază te pun pe gânduri și te fac să te întrebi dacă vrei să îți faci un calculator ca lumea sau un super-server, mai ales că poți înfige în ea cele mai recente procesoare Intel Pentium 4 LGA775.

La prima vedere, placa pare foarte „aerisită”. Modul de construcție și amplasamentul conectorilor denotă gradul ridicat al ergonomiei plăcii celor de la Asus.

Datorită configurației, această placă de bază poate duce maxim 4 GB de memorie DDR2 în mod dual-channel. Pasionații de overclocking vor fi plăcut surprinși de ceea ce înseamnă suport pentru DDR600.

În ceea ce privește conectica, Southbridge-ul ICH6R este răspunzător de cele patru controlere SATA150 ce pot fi legate în RAID 0 sau 1 și de singurul conector PATA 66/100.

În ceea ce privește partea audio, situația s-a schimbat mult. Eforturile incredibile pe care cei de la Intel le-au făcut nu au rămas fără rezultat. Datorită

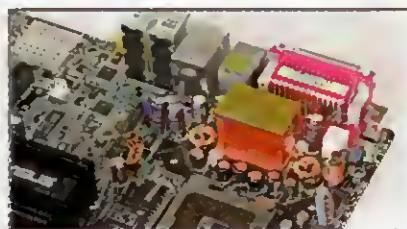
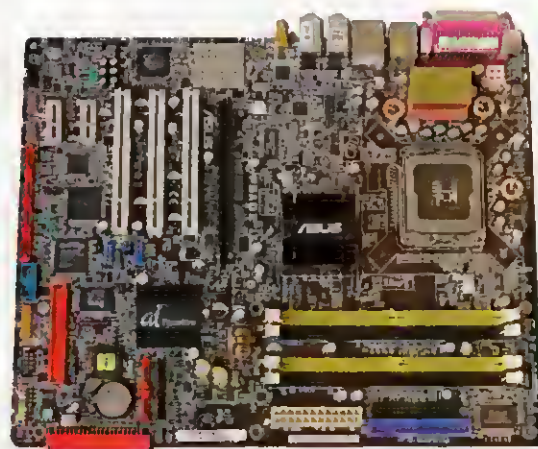
chipset-ului C-Media CM19880, Intel a realizat High Definition Audio. Construit în tehnologie Dolby Digital Live, calitatea audiei în format 7.1 este incredibilă. Conexiunea cu un eventual sistem audio se poate realiza fie analogic, prin conectori Jack, fie digital, prin conectorii de coaxial/optical SPDIF.

Partea de rețelistică oferită de această placă este de-a dreptul superbă. Asus P5AD2 Premium dispune de două chipset-uri Marvel PCI Express 88E8053, direct responsabile pentru cele două porturi Gigabit. Noutatea vizavi de rețelistică o reprezintă modulul onboard ce permite conectarea PC-ului la o rețea wireless 802.11g.

Spre încântarea noastră, această placă de bază dispune de nu mai puțin de opt porturi de expansiune USB 2.0 și trei porturi FireWire.

Indiferent că ești un gamer hotărât, un maniac de overclocking sau pur și simplu dorești un sistem puternic și stabil, această placă de bază este alegerea perfectă.

■ BogdanS



Denumire:	P5AD2 Premium
Gen:	Lipsește TV Tuner-ul onboard
Producător:	Asus
Distribuitor:	UltraPRO Computers
Telefon:	021-211.70.90
Preț:	248 EURO (fără TVA)
Calitate:	

Ionescu, Alen Delon

(dacă atunci când s-a ales numele tău nu ai avut nimic de spus, măcar calculatorul alege-ți-l cum vrei tu)

Fă-ți propria configurație în rețeaua de magazine Ultra PRO din București și din țară

Ultra PRO
Computers
ultrabuni în calculatoare



Cu datele la purtător...

8.000 de MB în test

USB Stick-urile se găsesc peste tot. La ora actuală, un astfel de dispozitiv puțin mai mic decât o brichetă poate stoca până la 4 GB de informații. Ce-i drept, prețurile sunt încă uriașe, în special pentru gama de top, ce depășește pragul gigabite-ului. Totuși, utilitatea lor rămâne indiscutabilă. De ani de zile, s-a

tot zis că „bătrâna” unitate floppy va fi scoasă de pe această scenă a stocării și transportării datelor. Unități precum CD-ROM-urile, Iomega ZIP driver-ele și mulți, mulți alții au încercat fel de fel de metode de a obține statutul de dispozitiv „indispensabil”. Celebra vorbă „dead live longer” se aplică cu strâșnicie în cazul unităților FDD.

Cu aproximativ doi ani în urmă, când s-au deschis porțile USB-ului de mare viteză, și-au făcut apariția pe piață niște dispozitive noi, foarte mici, extrem de utile și care aveau capacități de stocare mult peste cele oferite de unitatea floppy.

USB Drive-ul, cunoscut ca Pen Drive sau Flash memory Drive, este un dispozitiv de stocare Plug and Play care folosește portul USB pentru interconectare. Piesa de bază din interiorul acestui dispozitiv este o

memorie flash cunoscută și sub numele de Flash RAM. Această memorie, spre deosebire de altele, este citită și scrisă în blocuri, astfel că transferul datelor se face mult mai rapid. De asemenea, acest tip de memorie se bucură și de rezistență la unde magnetice, la vibrații, la temperaturi extreme, la încărcări electrostatice și chiar la ultraviolete.

Spre deosebire de alte dispozitive de stocare „removable”, un Pen Drive nu necesită operațiuni complicate de restartare a computerului, de instalare a unor aplicații sau a unor surse externe de alimentare cu electricitate.

Unele Stick-uri dispun de facilități extra ca: protecția datelor cu parolă, posibilitatea redării de fișiere MP3, realizarea de fotografii sau realizarea unei conexiuni LAN wireless cu alte PC-uri sau chiar pot fi folosite pe post de start-up disk.

Afirmația lui Dimmu

Device Connected and Ready to Use

Per ansamblu, discurile pe USB sunt o treabă super tare. Trecând peste considerente ca: preț, capacitate și rate de transfer, un Pen Drive prinde bine la casa omului. Știu că fapta mea e urâtă și nu e bine să dorești răul altuia, însă, de data asta, chiar mă bucur că bătrâna unitate floppy de 3,5 inch a luat țepă. Să i se odihnească motorășele și circuitele în pace. Cum zic tipii ăia? ... „și vrem să-ți spunem că ne bucurăm c-ai luat țepă!”

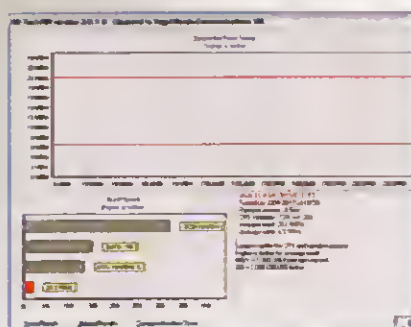
Acum că euforia a trecut, să ne întoarcem fețele către prezent. La început, USB Stick-urile au fost privite (ca orice lucru nou) cu reticență. Utilitatea lor și modul de folosire au atras foarte mulți adepți. Nu mai trebuiau să își facă griji dacă datele obținute cu atâta trudă vor putea fi duse

dintr-un loc în altul fără ca acestea să se altereze. Ca să nu mai zic de viteză...

Apropo de viteză, în testul de față, driver-ele au fost testate cu ajutorul utilitarului HD Tach RW, versiunea 3.0.1.0. Din rezultatele obținute s-au extras valorile medii obținute în test la capitolul rată de transfer în mod citire și în mod scriere. De asemenea, au mai fost punctate elemente legate de timpul de acces măsurat în milisecunde și de viteza în mod „burst”.

La nota finală au mai fost punctate elemente de dotare, prezența driver-elor pentru utilizatorii de Windows 95/98, prezența cablului USB de extensie, protecția la scriere etc.

■ Bogdan S





LOC	1	2	3	4	5
Nume	Super Talent Flash	Apacer Handy Steno	Canyon Flash Memory Drive	Teac Smart Flash Drive	Transcend JetFlash
Ofertant	Depozitul de Calc./ UltraPRO Comp.	ProCA România	Tape Computers	UltraPRO Computers	Maguay Impex
Telefon	021-3137842/ 021-2117090	021-3238200	021-3305783	021-2117090	021-2103833
Pret[EUR] (fără TVA)	132	48	81	40	70
Caracteristici					
Capacitate [MB]	1.024	256	512	128	512
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Status led	DA	DA	DA	DA	DA
Driver-e Win 95/98	NU	DA	DA	DA	DA
Cablu Extensie USB	NU	DA	DA	DA	DA
Protecție la scriere	NU	NU	DA	DA	DA
Docking-Station	NU	DA	NU	NU	NU
Montare ușoară	DA	DA	DA	DA	DA
Puncte suplimentare	3	5	5	3	4
Raport Euro/Mbyte	7,76	5,33	6,32	3,20	7,31
Capacitate recunoscută sub Windows [MB]	991	248	499	124	499
Rezultate măsurători					
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	16,1	20,1	8	8	8
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	12,8	6,5	7,3	7,9	6,9
Burst rate HD Tach [MB/s]	16,5	20,3	8,1	8,1	8,1
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	1,2	0,5	0,8	0,5	0,8
Rezultate					
Nota performanță	7,86	8,52	4,95	5,84	4,86
Nota capacitate	10,00	6,00	8,00	4,00	8,00
Nota dotare	3,77	6,44	5,98	7,71	5,30
Nota LEVEL	7,88	7,81	5,67	5,66	5,53


Super Talent Flash 1.024 MB

Ultra Flash – o etichetă care, din păcate, nu spune atât de mult pe cât ar trebui. 1.024 de MB. Doar atât este în stare să înmagazineze această mini-brichetă. 1.024 de MB mai mult decât arhisuficienți, chiar și pentru cei care obișnuiau să circule prin oraș cu HDD-ul în buzunar. Ultra-viteză. Grație

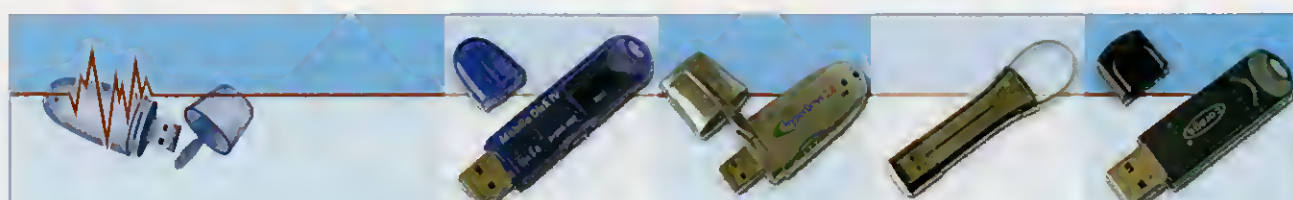
unei noi tehnologii, memoria internă este capabilă să transfere și să scrie datele cu viteze amețitoare. Ultra-slim. Încă din momentul achiziționării, veți fi uimiți chiar și de ambalajul în care este oferit. Doar o cutiuță și drive-ul în sine. Atât. Elemente ca driver-e pentru Windows 98 sau cablul de extensie USB ar fi crescut masa produsului exagerat de mult. Pentru cine totuși încă folosește vechiul '98, driver-ele pot fi download-ate rapid de pe supertalentflash.com



Ofertant: Depozitul de Calc. /
UltraPRO Comp.
Pret: 132 EURO (fără TVA)



LOC	6	7	8	9	10
Nume	Transcend JetFlash	Kingmax FlashDrive	Kingmax FlashDrive	Transcend JetFlash	Super Talent Flash
Ofertant	Maguay Impex	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Maguay Impex	Depozitul de Calc./ UltraPRO Comp.
Telefon	021-2103833	021-2117090	021-2117090	021-2103833	021-3137842/ 021-2117090
Pret[EUR] (fără TVA)	125	23	42	25	28
Caracteristici					
Capacitate [MB]	1024	128	256	128	256
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Status led	DA	DA	DA	DA	DA
Driver-e Win 95/98	DA	DA	DA	DA	NU
Cablu Extensie USB	DA	DA	DA	DA	NU
Protecție la scriere	DA	DA	DA	DA	NU
Docking-Station	NU	NU	NU	NU	NU
Montare ușoară	DA	DA	DA	DA	DA
Puncte suplimentare	5	5	5	4	3
Raport Euro/Mbyte	8,19	5,57	6,10	5,12	9,14
Capacitate recunoscută sub Windows [MB]	979	128	249	122	247
Rezultate măsurători					
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	9,2	8	8	9,2	8,7
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	6,5	7,3	7,3	7,2	7,9
Burst rate HD Tach [MB/s]	9,2	8,1	8,1	9,3	8,8
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	2,8	0,5	0,7	0,6	0,9
Rezultate					
Nota performanță	4,16	5,70	5,13	5,64	5,13
Nota capacitate	10,00	4,00	6,00	4,00	6,00
Nota dotare	5,42	6,32	6,08	6,22	3,47
Nota LEVEL	5,45	5,42	5,40	5,37	5,14

				
LOC	11	12	13	14
Nume	TwinMOS USB Mobile Disk	HyperDrive 2.0 Flash Memory	Apacer Handy Steno	Corega Pocket Flash Drive
Ofertant	Depozitul de Calculatoare	RHS Company	ProCA România	Genesys Software Romania
Telefon	021-3137842	021-3310067	021-3238200	021-2420542
Preț[EUR] (fără TVA)	61	37	24	36
Caracteristici				
Capacitate [MB]	512	256	128	128
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Status led	DA	DA	DA	DA
Driver-e Win 95/98	DA	DA	DA	NU
Cablu Extensie USB	NU	DA	DA	NU
Protecție la scriere	DA	DA	NU	DA
Docking-Station	NU	NU	DA	NU
Montare ușoară	DA	NU	DA	DA
Puncte suplimentare	4	4	5	5
Raport Euro/Mbyte	8,39	6,92	5,33	3,56
Capacitate recunoscută sub Windows [MB]	487	236	124	125
Rezultate măsurători				
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	8,1	7,3	5,7	5,4
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	3,2	1,8	5,8	5,1
Burst rate HD Tach [MB/s]	8,3	7,3	5,7	5,5
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	0,8	0,5	0,6	0,8
Rezultate				
Nota performanță	4,03	4,23	4,44	3,79
Nota capacitate	8,00	6,00	4,00	4,00
Nota dotare	4,67	5,07	6,44	7,22
Nota LEVEL	4,89	4,67	4,55	4,18

Transcend JetFlash 512 MB

La categoria 512 MB se remarcă din mulțime un nou produs realizat de către cei de la Transcend. De-a lungul vremii, acest brand și-a menținut nivelul calitativ la cote foarte ridicate. Nici de această dată nu avem ce-i reproșa: compatibilitate 100% cu portul


USB 2.0, prezența conectorului ce împiedică ștergerile accidentale, funcții de boot-up pentru plăcile de bază ce au auzit de așa ceva, cablu de extensie, CD cu driver-e pentru toate sistemele de operare și, nu în ultimul rând, o grămadă de utilitare de un real folos în situații de criză. Modulul de memorie, instalat în acest stick, este capabil să suporte peste 1 milion de cicluri de citire-scriere, însă vă sfătuiesc să aveți grijă prin ce buzunar îl țineți, deoarece cele 11 grame ale stick-ului sunt foarte ușor de ignorat.




Distribuitor:

Maguay Impex

Preț: 70 EURO (fără TVA)

				
LOC	15	16	17	18
Nume	Vogue Flash Drive	A-Data MyFlash USB 2.0 Flash Disk - RB1	Canyon Flash Memory Drive Rubber	Corega Pocket Flash Drive
Ofertant	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Tape Computer	Genesys Software Romania
Telefon	021-2117090	021-2117090	021-3305783	021-2420542
Preț[EUR] (fără TVA)	42	81	81	62
Caracteristici				
Capacitate [MB]	256	512	512	256
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Status led	DA	DA	DA	DA
Driver-e Win 95/98	DA	DA	DA	NU
Cablu Extensie USB	DA	DA	DA	NU
Protecție la scriere	NU	NU	DA	DA
Docking-Station	NU	NU	NU	NU
Montare ușoară	DA	DA	DA	DA
Puncte suplimentare	4	4	3	5
Raport Euro/Mbyte	6,10	6,32	6,32	4,13
Capacitate recunoscută sub Windows [MB]	253	500	500	250
Rezultate măsurători				
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	9,4	5,4	5,4	5,4
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	3,13	4,9	4,6	5,1
Burst rate HD Tach [MB/s]	10,9	5,5	5,5	5,5
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	52,7	72	88,1	45,7
Rezultate				
Nota performanță	3,23	2,51	2,44	2,57
Nota capacitate	6,00	8,00	8,00	6,00
Nota dotare	5,38	5,28	5,28	6,60
Nota LEVEL	4,00	3,89	3,83	3,66



LOC	19	20	21	22
Nume	Super Talent Flash	A-Data MyFlash USB 2.0 Flash Disk - RB1	Simpletech Bonzai	A-Data MyFlash - PD2
Ofertant	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Maguay Impex	Flamingo Computers
Telefon	021-2117090	021-2117090	021-2103833	021-2225041
Pret[EUR] (fără TVA)	22	42	33	56
Caracteristici				
Capacitate [MB]	128	256	128	256
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Status led	DA	DA	DA	DA
Driver-e Win 95/98	NU	DA	NU	DA
Cablu Extensie USB	NU	DA	DA	DA
Protecție la scriere	NU	NU	DA	NU
Docking-Station	NU	NU	NU	NU
Montare ușoară	DA	DA	DA	DA
Puncte suplimentare	2	4	4	4
Raport Euro/Mbyte	5,82	6,10	3,88	4,57
Capacitate recunoscută sub Windows [MB]	123	249	122	250
Rezultate măsurători				
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	6,2	5,4	6,7	5,6
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	3,9	4,8	1,7	1,9
Burst rate HD Tach [MB/s]	6,3	5,5	4,6	5,7
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	1	49	1,6	73,1
Rezultate				
Nota performanță	3,46	2,49	2,48	1,86
Nota capacitate	4,00	6,00	4,00	6,00
Nota dotare	4,10	5,38	6,85	6,23
Notă LEVEL	3,63	3,48	3,22	3,12


Apacer Handy Steno 256 MB

Spre deosebire de alte modele, acest Flash Disk câștigă o grămadă de puncte în ceea ce privește designul. Este un produs realizat din materiale de primă mână: o memorie rapidă, un sistem metalic de protecție și, nu în ultimul rând, o culoare

foarte interesantă, care ne duc cu gândul la faptul că acest produs a fost gândit în primul rând pentru persoanele foarte active, care nu își permit să piardă prea mult timp cu transferul fișierelor și întreținerea stick-ului. Pachetul soft ce-l însoțește oferă soluții pentru oricine: aplicații simple pentru criptarea/decriptarea și comprimarea anumitor informații de pe disc. Activitatea de citire/scriere este semnalizată prin intermediul a două leduri amplasate pe cele două fețe ale Pen Drive-ului.



Ofertant: ProCA România
Pret: 48 EURO (fără TVA)



LOC	23	24	25	26
Nume	Vogur Flash Drive	A-Data MyFlash USB 2.0 Flash Disk - RB1	Corega Pocket Flash Drive	Zennox D635
Ofertant	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Genesis Software Romania	UltraPRO Computers
Telefon	021-2117090	021-2117090	021-2420542	021-2117090
Pret[EUR] (fără TVA)	22	24	24	53
Caracteristici				
Capacitate [MB]	128	128	64	128
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 1.1
Status led	DA	DA	DA	DA
Driver-e Win 95/98	DA	DA	NU	DA
Cablu Extensie USB	DA	DA	NU	NU
Protecție la scriere	NU	NU	DA	DA
Docking-Station	NU	NU	NU	NU
Montare ușoară	DA	DA	DA	DA
Puncte suplimentare	4	4	5	2
Raport Euro/Mbyte	5,82	5,33	2,67	2,42
Capacitate recunoscută sub Windows [MB]	124	125	62	125
Rezultate măsurători				
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	4,3	5,7	5,7	0,9
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	1,7	2	1,8	0,7
Burst rate HD Tach [MB/s]	4,3	5,5	5,8	0,9
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	1,2	65,3	66,1	6
Rezultate				
Nota performanță	2,30	1,88	1,86	0,55
Nota capacitate	4,00	4,00	2,00	4,00
Nota dotare	5,50	5,74	8,69	8,60
Notă LEVEL	2,96	2,69	2,57	2,05

Sharp TM150

Cel mai recent model de telefon lansat de compania Sharp poate fi catalogat drept unul dintre cele mai moderne telefoane mobile GSM. Printre dotările sale de excepție se numără în primul rând ecranul color de tipul TFT CGS (Continuous Grain Silicon), ce oferă o rezoluție de 240 x 320 pixeli și este capabil să afișeze imagini cu până la 256 de culori. Bagajul de tehnologii ultramoderne este suplimentat și de o cameră foto digitală care este ultimul răcnet în materie. Cu un senzor CCD de 1 megapixel, acest telefon poate juca chiar rolul unei camere foto digitale medii existente pe piață. Printre facilitățile ce completează funcțiile de aparat foto se

numără opțiunea de zoom, posibilitatea realizării de fotografii pe timp de noapte, funcția macro sau chiar înregistrarea unui filmuleț cu tot cu sunet pentru maxim 15 secunde. Pentru stocarea tuturor informațiilor, Sharp TM150 este livrat împreună cu un card SD de 32 de MB.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	93 x 43 x 25 mm
Greutate:	113 g
Display1:	TFT CGS – 256 culori
Display2:	monocrom
Rezoluție Display1:	240 x 320 pixeli
Rezoluție Display2:	64 x 96 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 780 mAh
Stand-by:	până la 200 de ore
Talk time:	maxim 3 ore



Nokia 7200

Nokia 7200 este de departe unul dintre cele mai nonconformiste telefoane mobile existente. Acest lucru se datorează în principal designului său ieșit din tiparele folosite până acum de producătorii de telefoane mobile. Pentru realizarea lui, compania Nokia probabil a colaborat cu celebra casă de modă Louis Vuiton. Semnele acestei colaborări se observă în special la folosirea unor materiale textile în diverse culori pentru fețele telefonului. În acest fel, aveți posibilitatea de a vă îmbrăca la propriu telefonul, în funcție de costumația pe care aveți de gând să o purtați.

Bineînțeles, din dotarea acest telefon nu lipsesc tehnologiile de ultimă oră:

ecran color, sunete polifonice, cameră foto digitală, port infra-roșu sau player MPEG 4. Tastele din dotarea telefonului sunt foarte intuitive, ușor de folosit, în special când vine vorba de jocurile Java incluse: Backgammon, Bowling și Disco.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	86 x 50 x 26mm
Greutate:	115 g
Display1:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display1:	128 x 128 pixeli
Display2:	Monocrom
Rezoluție Display2:	96 x 36 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 760 mAh
Stand-by:	până la 300 de ore
Talk time:	maxim 5 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro



BenQ S660C

Mic, deștept și cu un sex appeal incredibil... așa poate fi caracterizat BenQ S660C în doar câteva cuvinte. Datorită designului său și celor 85 de grame, acest telefon mobil poate fi folosit fără probleme de oricine, indiferent de sex, vârstă sau orientare politică. S660C poate fi personalizat în fel și chip. Grație funcției GPRS, se pot download-a tot felul de screensaver-e, rington-uri polifonice și jocuri. Exceptând memoria de pe cartela Sim, agenda telefonului dispune de o capacitate de 500 de nume și de numere. Persoanele care vor să fie cât mai precise pot atribui fiecărui nume sau număr de telefon din agendă

o imagine sau fotografie, indiferent de conținut. Totuși, în dreptul numărului șefului, șefei, dirigintelui, după caz, vă sugerez să folosiți întotdeauna o fotografie nostimă... face bine la... ten.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	81 x 44 x 22mm
Greutate:	85 g
Display1:	CSTN – 65000 culori
Rezoluție Display1:	128 x 128 pixeli
Display2:	OLED
Rezoluție Display2:	96 x 39 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	până la 100 de ore
Talk time:	maxim 3 ore
Ofertant:	vezi www.benq.ro

■ BogdanS



Van Helsing (Van Helsing) VHS și DVD

Aventura trăiește veșnic. Și-a găsit Răul un adversar pe măsură? Legendarul vânător de monștri, Van Helsing, e trimis de Vatican în îndepărtata Transilvanie, un ținut terorizat de puternicul Conte Dracula. Unindu-și forțele cu o prințesă țigancă, hotărâtă să pună capăt unui blestem străvechi aruncat asupra familiei sale, Van Helsing își continuă misiunea de a scăpa lumea de rău.

Regizat de Stephen Sommers (Mumia, Mumia revine) și avându-i în rolurile principale pe Hugh Jackman (X-Men, X-Men United) și Kate Beckinsale (Pearl Harbour, Lumea de dincolo), în această aventură plină de intensitate,



Van Helsing se inspiră din legendele lui Dracula, ale Omului-Lup și ale celebrului monstru al doctorului Frankenstein.

An: 2004
Gen: Acțiune
Distribuție: Hugh Jackman, Kate Beckinsale, Richard Roxburgh, David Wenham, Shuler Hensley
Regie: Stephen Sommers
Compania: UNIVERSAL PICTURES

La graniță (Beyond Borders) VHS și DVD

În timp ce se află la o gală pentru colectare de fonduri, Sarah Jordan, o americană naivă, căsătorită, care trăiește în Anglia, asistă la mărturia unui umanitar renegat, dr. Nick Callahan. Cererea lui, făcută în numele copiilor săraci aflați în îngrijirea sa, va întoarce pe dos viața lui Sarah. Atrasă de Nick și de cauza acestuia, ea își abandonează viața liniștită din Anglia pentru a lucra alături de el, într-un efort de a ajuta taberele de refugiați. Munca o va duce pe meleaguri periculoase unde va



descoperi că realitățile dure și atracția tot mai mare față de medicul femecător și imprezvizibil vor stâmi în ea pasiunea de a salva vieți, riscându-și propria viață.

An: 2003
Gen: Dramă, Război
Distribuție: Angelina Jolie, Clive Owen, Teri Polo, Linus Roache
Regie: Martin Campbell
Compania: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

Prizonierii timpului (Timeline) VHS și DVD

Filmul este regizat de Richard Donner și inspirat din best-seller-ul Timeline, semnat de Michael Crichton. În timpul săpăturilor arheologice din Dordogne Valley, Franța, noua invenție a echipei de cercetători, o mașină a timpului, îl trimite pe profesorul de arheologie Edward Johnson în secolul al XIV-lea francez... în mijlocul Războiului de 100 de ani dintre Anglia și Franța. Singura șansă a lui Johnson este în mâinile fiului său Chris, ale asistentului său, Andre Marek, și ale câtorva dintre studenții săi. Întreprinzătorii călători în timp trebuie să facă aceeași expediție plină de pericole și,



sub presiunea a doar 48 de ore, trebuie să pătrundă în mijlocul războiului, pentru a-l salva pe profesor înainte ca istoria să-l înghită pentru totdeauna.

An: 2003
Gen: Acțiune, SF
Distribuție: Paul Walker, Frances O'Connor, Gerard Butler, Billy Connolly, David Thewlis
Regie: Richard Donner
Compania: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

Ultimul castel (The Last Castle) DVD

Forța artistică a unor actori de excepție se îmbină fericit cu acțiunea spectaculoasă, atunci când câștigătorul premiului Oscar, Robert Redford, înfruntă un director de închisoare nemilos, în acest palpitant thriller de acțiune. Serviciile aduse țării sale l-au făcut erou. O singură greșeală l-a trimis în închisoare. Generalului Eugene Irwin nu i-a mai rămas decât să-și ducă sentința la capăt, până când o descoperire șocantă schimbă cursul evenimentelor: colegii săi de pușcărie sunt uciși unul câte unul. Acum, Irwin trebuie



să preia comanda pentru ultima oară și să-i unească pe deținuți într-o luptă disperată, pentru a îndepărta un sistem brutal și corupt și pentru a spune lumii adevărul.

An: 2001
Gen: Acțiune
Distribuție: Robert Redford, James Gandolfini, Mark Ruffalo, Delroy Lindo
Regie: Rod Lurie
Compania: DREAMWORKS PICTURES

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com



Nomads' Wireless Pack

Soluția ideală pentru libertatea laptop-ului!
Pachet de 4 accesorii:

- Mouseless iJoy Ball Joystick cu comandă
- Keyboard iJoyball cu touch pad și touch pad integrat
- Căști cu microfon de 7.2m
- GamePad iJoyball cu joystick



Top Gun™ Afterburner™ FFB

Joystick-ul Force Feedback cu divortie complet dezechilibrat.

Realismul este subliniat de sistemul propriu-zis de
forță de reacție: instant, feedback instant.
Un de lucru ergonomic, în funcție de necesitate. Integrat
microfon, joystick, bază mobilă.



FireStorm™ Dual Power 3

Joystick-ul în gamepad formă Force Feedback!

Forță de reacție puternică, 12 milioane de puncte de
forță de reacție instantanee, în funcție de necesitate.
Integrat microfon, joystick, bază mobilă.

SENZAȚIA PUTERII!



Enzo Ferrari™ Force Feedback

Receptor unic al simulei Enzo Ferrari™, compatibil
cu toate jocurile PC de cursă.

Este sistemul Force Feedback, a sistemului propriu-zis
de reacție de viteză și accelerație, în funcție de necesitate.
Integrat microfon, joystick, bază mobilă.

Thrustmaster: perifericele PC-ului tău.

**Pentru toți entuziaștii simulărilor de zbor, simulărilor sporturilor motorizate, ai jocurilor sportive și de acțiune.
Chiar și soluții portabile pentru utilizatorii de laptop PC. Thrustmaster - Senzația puterii!**

Unică reprezentanță în România: SCS Sinter de US, Sinter 1, București. Tel.: +21-56044444; Fax: +21-56044444; e-mail: sinter@inter.net.ro

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate



European Games Network 2004

**La Londra
plouă numai
cu jocuri**

„London, implacable November weather...”, mă chinuia un text prin liceu. Smog, ploaie, umezeală și frig. Cam asta ar fi trebuit să fie Londra. Se pare însă că jocurile priesc englezilor pentru că, pe toată durata EGN-ului din 2004, londonezii au avut parte de o căldură cum n-au mai simțit de la bombardamentele din WW2. Așa că în timp ce restul Europei se scäldea într-o mare de nori, și cu mic cu mare, de la primul italian, la ultimul francez, toată populația considera umbrela un accesoriu vital, englezii ieșeau prin parcuri, se uitau la cer și mai scăpau câte un „băga...”, adică „unbelievable!”.

EGN? ECTS?! Game Stars Live?!!

Show-urile europene ale industriei de jocuri s-au dorit din totdeauna a fi un concurent major pentru gigantul E3, însă au rămas la rangul de show-uri locale. ECTS, show-ul din Londra care de câțiva ani strângea lumea bună din întreaga Europă, a început încetul cu încetul să-și piardă din importanță. Nemții au venit puternic din spate cu

show-ul de la Leipzig, francezii au încercat să miște și ei ceva, dar în cele din urmă tot Londra a avut de câștigat. Astfel, autoritatea europeană în domeniu, ELSPA, a decis într-o zi să pună bazele unui nou târg destinat industriei de jocuri. Unde? În Londra. Când? Exact când era planificat și ECTS-ul. O situație oarecum ilară, având în vedere că în urmă cu un an nu se știa dacă va mai exista un show (și anume ECTS-ul) în Anglia. Și uite că, dintr-o dată, englezii au parte de două. În același timp! Un fel de care pe care, o bătălie din care doar un singur târg poate să iasă câștigător. Avantajul EGN-ului a constat în faptul că a fost organizat de către ELSPA, care a reușit să convingă majoritatea producătorilor/distribuitorilor să uite de ECTS. În plus, EGN-ul (un show dedicat doar membrilor industriei de jocuri, închis publicului) a fost organizat în paralel cu Game Stars Live, un eveniment orientat spre publicul consumator de jocuri, care a reușit să dobândească o oarecare notorietate de-a lungul timpului. Așadar, puteți pune cruce de pe acum ECTS-ului, pentru că în afară de cazul în care va

reuși să facă ceva nemaipomenit până anul viitor (lucru aproape imposibil), show-ul de referință al Europei va rămâne EGN (plus Game Stars Live).

Ore 3 dimineața...

... două ore de mers cu mașina până la Otopeni, din care zece minute de dat cu capul de geam pentru că mi-am uitat acasă cablul pentru aparatul foto. Ajung în aeroport și trec impasibil pe lângă nenorocitul de bancomat care peste cinci zile, la întoarcere, îmi va înghiți cardul. Încerc să aleg o coadă la care să stau, dar cum toate sunt la fel de mari, mă așez lângă un chioșc de ziare, observ că nu au LEVEL și îi aștept pe Mike și pe ceilalți de la Best. Mike merge de acum cu afaceri, eu ca presă. *snif* Cum se schimbă lucrurile...

După primul control al bagajelor, aflu că vom zbura cu o companie care e pe cale să dea faliment, Alitalia. Sper doar ca piloții să nu aibă gânduri sinucigașe din cauza asta și nici stewardesele să nu bage otravă în sucuri și mâncare. Până la pistă mi se mai controlează bagajul de două ori și un nenea ne



Coadă de 60 de minute de la Halo2



Team Tony vs. Team Bam

pipăie suspect. Un animal de om, cu două burți și trei kile de aur pe el, cărând în spate gagică de rigoare, e pe cale să-l îndese pe nenea ăla în aparatul de scanat bagaje, dar se oprește la timp. Cred că i-a plăcut. Presimțirile mele negre despre starea piloților încep să prindă contur în momentul în care al nostru pornește avionul cu scrâșnit de roți de pe pistă. Aterizarea a fost la fel de plăcută și stau cu Mike și ne gândim dacă nu cumva omul a decis să se distreze un pic pe seama pasagerilor, acum, cât mai are timp. Stăm două ore în aeroportul din Milano și descopăr cât de tare e Mario&Luigi-ul de pe GBA. Toată lumea fuge la o țigară în timp ce eu mă bat cu bureți și aflu ce e ăla „the mustard of doom!!!”. Superb, trebuie să-l încercați.

Ajungem într-un final la Londra, ne felicităm că ce-a fost mai greu a trecut și ne înghițim cuvintele când vedem coada de la vamă destinată „non-EU citizens”. Eficiența pur românească a englezilor mă lasă fără drept de replică și încep să mă simt ca acasă văzând cum din zece ghișee, doar vreo patru sunt deschise. În plus, e plin de români. Ne facem cu toții că nu ne vedem și aruncăm un ochi pofticios asupra celor din statele membre UE. Lasă, că peste câțiva ani...

Controalele se termină, mai avem cinci pași până când să ieșim din aeroport, lumea deja ne așteaptă, aștept și eu la rândul meu un Mike și un bagaj întârziat. Când să vedem și noi lumina zilei, suntem acostati de un vameș care ne cere permisiunea să se uite prin bagajele noastre. Sigur! Am șosete curate! Am purtat astfel o conversație de jumătate de oră cu un individ destul de simpatic care pare foarte interesat de ce îi spunem și ne urează la sfârșit să avem

noroc la fete. Și zâmbește. Noi zicem că e de bine și zâmbim la fel de frumos. Ah, dacă am fi știut...

Taximetristul, un domn în vârstă, ține volanul cu genunchii și își prepară o țigară cu foiță. După o oră și mult tutun, ajungem la hotel. La câteva sute de metri în față tronează impozant EXCEL-ul, complexul unde se desfășoară EGN-ul și Game Stars Live-ul... Doar nu credeți că e vorba de un sheet? Până atunci însă facem cunoștință cu șefa de tură originară din România, cu recepționista portugheză, camerista olandeză și barmanul indian. Englezii, se pare, nu lucrează în servicii. Știam eu că sunt cu nasul pe sus.

Un duș rapid, o ceartă cu recepționista („It's FREEZING in my room!”, „Well, I can give you more blankets...”) și fuga la show. Ce dacă nu am mai dormit de 24 de ore? O să am timp mai încolo...

European Games Network

În dreapta am EGN și în stânga varamul de la Game Stars Live. Fac dreapta fără nici un fel de remușcare. Am oameni de întâlnit, pahare de ciocnit, interviuri de luat și poze de făcut. Mă înfig la intrare și îmi cer legitimația de presă. Domnișoara care face onorurile se pierde prin teancul de legitimații și iese victorioasă după un sfert de oră. Răsufu ușurat, îmi agăț plasticul de gât, trag aer în piept și sunt gata să îmi fac treaba. Liniștea mă ia pe nepregătite și mă dezmeticesc în mijlocul unui târg liniștit, micuț și extrem de tăcut. Un nod mi se pune în gât și mă întreb dacă am aterizat unde trebuia. EA, Activision, Eidos... Da, cred că aici e. Realizez mai târziu că EGN-ul este într-adevăr un



Agitație mare



Dă cu spițu'!!!



The Sims s-au făcut duri



Care nu e gamer cuminte, punem câinii pe el



Monopostul Ferrari... Care monopost Ferrari?

show numai pentru industrie. Toată lumea discută, ia interviuri, schimbă opinii și semnează contracte. Nimeni nu se joacă (poate doar la prezentări) și toți par cam serioși. Mă îmbărbătez cu ceva de băut de la bar și mă împiedic peste cei de la Elixir Studios.

Tipii ăștia au făcut parte din Lionhead, dar au hotărât în cele din urmă să-și facă propria firmă de producție. Singurul joc de până acum a fost Republic: The Revolution, pe care l-am și premiat drept cel mai original joc al anului 2003. Mă bagă în cămăruța lor (doar un calculator și patru scaune), închid ușa scârțâind și mă pregătesc pentru Evil Genius. Mark Hewitt, producătorul jocului, îmi explică pe îndelete de ce ar trebui să-mi placă noul lor joc și pe bune că mă prinde. Dacă nu ați încercat încă demo-ul de pe CD-ul din această lună, atunci aflați că jocul e un fel de Dungeon Keeper combinat cu Austin Powers. Tu, geniul malefic, pui de o mică bază pe o insulă uitată de lume. Antrenezi super-agenți și spioni, cercetezi arme, te lupți cu inamicii infiltrați în bază și te pregătești să cucești lumea. Totul făcut cu cap și cu mult umor. Cum indivizii mi se par extrem de promițători, încerc să aflu ce ne mai pregătesc. „Păi, avem ceva în



Domnul e geniul malefic din spatele lui Evil Genius



Burnout 3, jos pălăria

lucru... Trei proiecte, mai exact. Un expansion pentru Evil Genius și două jocuri noi.” Mă declar mulțumit, strâng niște mâini și mai trag de câteva ori de ușa aia nenorocită.

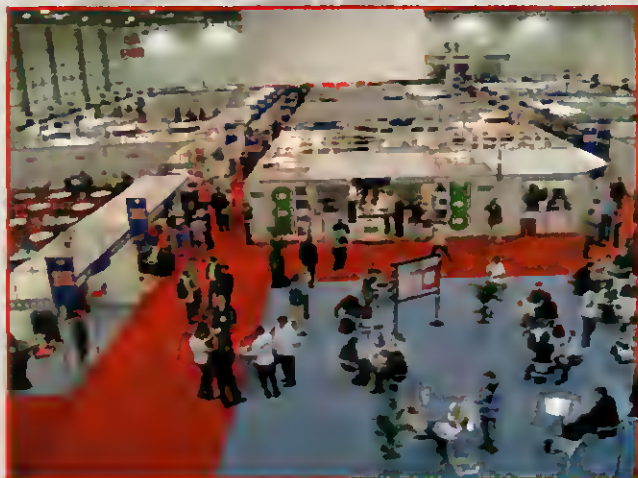
Între timp, dau cu ochii de cei de la HIP Games, niște iluștri necunoscuți care au reușit să semneze cu cei de la Digital Extremes (producătorii primului Unreal și ai lui Unreal Tournament) și să pună astfel mâna pe distribuția unuia dintre cele mai promițătoare FPS-uri ale anului viitor, Pariah. Mă grăbesc spre sălile de la etajul doi și ratez prezentarea Pariah-ului. „S-a terminat acum cinci minute, ne pare rău”. Promit să vin a doua zi și să văd ce e cu toată nebunia asta.

Îmi trag un pic sufletul, îi evit pe tipii care au făcut genialul Bad Boys 2 (nu știu cum de am reușit să obțin o întâlnire cu ei) și îmi notez să nu uit să-i

vizitez și pe cei de la Black Cactus, care s-au aflat în spatele lui Warrior Kings. Din păcate, nu am reușit să-i prind pe cei doi domni distinși de la Black Cactus nici până când am plecat, deși eram foarte curios să văd ce ne pregătesc și mai ales ce se mai întâmplă cu ei. Și de ce sunt doi bătrânei care prezintă jocurile? Și de ce pleacă tot timpul cu trei ore înainte de închiderea show-ului?

Presa avea la dispoziție un număr impresionant de calculatoare conectate la Internet, mai exact trei. Pe care vă dați seama ce bătaie era. Am reușit într-un sfârșit să dau de veste pe site că sunt bine și m-am retras strategic, cu un ochi pe coada care se formase în spatele meu și cu celălalt pe diversele rute de fugă.

A doua zi m-am întâlnit cu Tugbek, redactorul-șef adjunct de la LEVEL Turcia, am decis că trebuie să vizităm barurile din Londra și de atunci nu



EGN, un loc liniștit



Vouă nu vă e cald?

ne-am mai văzut. Sunt groaznic, știu.

Jumătate de zi m-au acaparat rușii de la 1C Company, care aveau de prezentat nu mai puțin de 20 de jocuri (!!!). Am tăcut mîlc în fața unui malac de PR care mi-a prezentat cu verva specifică siberienilor vreo cinci titluri. Akella (Sea Dogs, Pirates of the Caribbean) era responsabilă pentru trei dintre cele cinci jocuri. „Mare echipă”, zic eu. „MARE, MARE!” zbiară fericit rusul. De reținut, rețineți jocurile astea: Star Wolves (un simulator spațial impresionant), PT Boats (tot de la Akella) și, eventual, Rig'n'Roll, simulator de camioane, pentru cei mai vînjoși dintre voi. A trebuit să-l întreb și de Oleg Maddox și echipa lui. Nu de alta, dar Marius Ghinea nu mi-ar fi iertat-o niciodată. Am aflat că după ce au spart piața cu IL2-Sturmovik, oamenii se pregătesc să lanseze noul lor simulator, Pacific Wars, și că lucrează la un altul, încă neanunțat. Vestii bune!

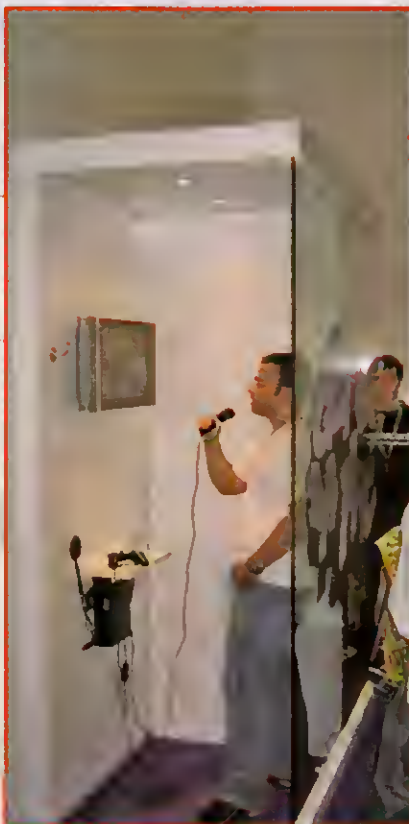
Trec rapid printr-o discuție cu Julia de la Buka, aflu că de fapt ea e din Moldova și a fost de câteva ori prin Brașov. Mă declar surprins, schimb câteva cuvinte în românește cu ea și înainte să fug la alte întâlniri o întreb ce se întâmplă cu jocurile venite din Rusia. Îi dau ca exemplu Kreed și vreau și eu să aflu de ce o țară cu atât talent scoate numai jocuri proaste. Îmi aduce aminte de Oleg, de Sea Dogs, de Battle Mages și se scuza pentru Midnight Nowhere. Cam atât însă... Au și ei mândria lor.

Revin la HIP Games și prind ultima jumătate din prezentarea la Pariah. Aflu despre balansarea armelor, despre conceptul de upgrade pe care l-au introdus ei în multiplayer și mă declar mulțumit alături de ceilalți jurnaliști prezenți. Însă, surprinzător, nimeni nu pare să fie extrem de impresionat. Îmi fug ochii către un alt ecran de prin zonă, în fața căruia un tânăr cu ochelari și tatuaje explică ceva. Stolen era jocul despre care se vorbea, așa că am ciulit atent urechile. „Am decis să facem ceva mai orientat pe stealth decât Thief și Splinter Cell”. Mai orientat pe stealth decât Thief? După care omul ne arată despre ce e vorba. Într-adevăr, un joc în care chiar nu poți să omori pe nimeni, iar inamicii pe care i-ai redus la tăcere își revin bine mersi după un timp. În plus, o lume modernă și un personaj feminin atrăgător. Surprinzător poate, dar mi s-a părut mult mai interesant decât Pariah.

În rest, la cei de la HIP au mai prezentat și CT: Special Forces – Fire for



Anatoly de la 1C



Zi-o mă pe aia cu chitarele care plânge!



Graeme Puttock, producătorul Stolen-ului

Effect, un shooter pur-sânge realizat de niște francezi, din care mi-a plăcut faptul că exista un mod de joc în care lupta se poartă în aer, în timp ce ești în cădere liberă. Destul de absolut de demențial.

La final, mi-am permis să asist la prezentarea susținută de general managerul Nintendo Anglia, domnul David Yarnton. Fără să mă uit prea atent la nume, am presupus că omul este un japonez mic, cu ochii oblici și cu o katana la spate. În schimb, am dat peste un australian bine făcut, simpatic și plin de viață. „Inovația în jocuri” se numea prezentarea respectivă și am ținut să asist la ea pentru că Nintendo este recunoscută pentru faptul că a promovat de-a lungul timpului foarte multe titluri originale. Concluzia discursului a fost însă una ambiguă. După cum a anunțat de la început David Yarnton, „Se prea poate ca această prezentare să vă lase oarecum nedumeriți”. Și a continuat „Este vitală inovația în jocuri? Da... și nu.” După care a ținut să ne demonstreze că toate aventurile, chit că sunt povestite în cărți, filme sau jocuri, au la bază o serie de reguli asemănătoare. Lupta Binelui împotriva Răului, un erou nu tocmai potrivit, o călătorie lungă și anevoioasă pentru a ajunge la țelul propus etc. „La bază, toate jocurile sunt la fel. Inovația vine din modul în care le prezinți și din noutățile pe care le introduci în fiecare nouă versiune.” Aplauze, ovatii, remarci răutăcioase la adresa Microsoft și Sony etc.

Game Stars Live

În cele din urmă, trec și pragul show-ului desfășurat în paralel cu EGN, și anume Game Stars Live. Îmi afișez legitimația de presă, evit vreo doi puștani care cad doi metri mai încolo și mă trezesc în mijlocul unui cu totul alt fel de show. Lumini, gălăgie, mii de oameni, standuri imense și fete „frumoase”. Înțeleg acum zâmbetul vameșului și, privind la șunculițele ce-mi defilează mândre prin față, mi se face brusc un dor imens de casă. Pun mâna pe telefon, sun la Connex, dau de o tanti, o întreb câte kile are, plâng de fericire și mă întorc în Anglia.

Primul stand, Eidos. Două etaje, așa că decid să încep de sus. Câteva calculatoare acaparate de fanii Championship Manager 5, un joc cu Lego și Imperial Glory. Mă apropiu de gloria



Ewan și al său S.T.A.L.K.E.R. Eram emoționat...



World of Warcraft... de abia aștept!



Australianul de la Nintendo

imperială și văd Rome: Total War. Mă apropii mai mult și văd că e de fapt alt joc. Produs de către cei de la Pyro Studios (seria Commandos). Rămân fără cuvinte în fața graficii, notez bătăliile navale și mă bucur pentru Marius Chineza, care aștepta ceva în genul Total War de ani de zile. Țineți minte așadar Imperial Glory, un concurent serios pentru Rome: Total War.

La parter se juca Shellshock și niște tineri chinuiți de talent își încercau norocul cu un joc în care faci pe Eminem pe vremea când cânta în baie. Câțiva băieți cu glugi și pantaloni largi s-au înfipt imediat în microfon și au început să dea din cap pe ritmuri de hip-hop.

Mai încolo, Activision, cu DJ și ditamai Tony Hawk's Underground 2. Bam Margera este marea noutate a jocului și, din câte am văzut, Tony Hawk's Pro Skater e pe cale să devină una dintre cele mai de succes serii sportive. Tot la Activision, un stand DOOM 3. Huh? Țăsta nu s-a lansat deja?

Iușesc pasul și dau peste Xbox. Vreo 30 de console cu aproape tot atâtea jocuri. Ochesc un Fable și rămân pironit două ore în fața lui. Mă durea mâna deja, dar nu prea conta. Un RPG original și delicios. De abia aștept să ajungă și în redacție.

Câțiva pași mai departe, o coadă interminabilă pentru Halo 2. Oamenii așteptau o oră ca să se joace câteva minute. Râd de cei doi indivizi îmbrăcați în Master Chief, le fac niște poze și îi las cu durerea lor.

Cei de la Ubisoft se întind destul de mult și oferă Prince of Persia 2, Splinter Cell 3, Band of Brothers și alte bunătăți. Prince of Persia 2 pare mai rău decât precedentul și la fel de acaparant. Splinter Cell 3, pe lângă noua grafică, pare în mare cam același joc, iar Band of Brothers este un FPS promițător. Celălalte bunătăți vin sub forma fetelor de la standul Playboy: The Mansion, care câștigă de departe titlul de cel mai bun stand al show-ului. Două paturi imense, ascunse de draperii, în care te întinzi și te apuci să joci Playboy: The Mansion. Prind momentul și mă bag și eu sub plapumă. În jurul meu oamenii se relaxează în timp ce în afara standului toată lumea înnebunește de gălăgie. După câteva minute, o foarte simpatică și drăguță domnișoare se oferă să-mi arate cum se joacă. Ochii mi se udă de lacrimi, dar realizez la timp că vorbea de Playboy: The Mansion. Stau jumătate de oră și descopăr un joc mai complex decât aș fi bănuțit vreodată. Trec Mansion-ul în fruntea listei celor mai surprinzătoare jocuri, mulțumesc domnișoarei și continui periplul meu prin Game Stars Live.

Electronic Arts-ul și-a tras teren de fotbal și de golf. Prezintă FIFA 2005, PGA 2005 și The Urbz (un Sims scos de la naftalină și aruncat „în the city” și în care apar cei de la Black Eyed Peas)... Pun mâna pe un NFS: Underground 2 și mă plimb prin oraș. Jocul are pur și simplu mai multă „adâncime” decât precedentul. Nu cred că are cum să dezamăgească. Lângă Underground 2 dau peste Burnout 3 și zic „Ce naiba, hai să-l văd și pe ăsta...”. Au urmat zburdări de uimire și alte exclamații gălăgioase. Am uitat subit de NFS, Fable, Anglia și orice altceva. Carmaggedon combinat cu NFS. Poezie în mișcare. Luați-vă console, că nu se mai poate! Ah, era să uit... A doua zi după ce am descoperit Burnout 3-ul, am aterizat în mijlocul unui concurs cu jocul ăsta. M-am pus și eu la start și i-am bătut. Așteptam cupa de șampanie, dar nu am primit nimic. Răilor!

Acclaim-ul avea un stand numai pentru cei peste 18 ani. Mortal Kombat: Deception era unul dintre jocurile prezentate și mi-am adus brusc aminte de vremurile când rupeam tas-

tatura pentru Mortal Kombat. În plus, Def Jam Vendetta: Fight for NY, continuarea celui mai bun joc de bătaie pe care am avut onoarea să-l văd pe console. Se anunță a fi cel puțin la fel de bun.

Departa de ochii lumii era standul Jolt Games, un serviciu de gaming online din Anglia. Neinteresant până să văd două calculatoare cu... S.T.A.L.K.E.R. Am dat la o parte un puștan care se chinuia să tragă de maus și m-am jucat cu partea de multiplayer. Grafică frumoasă și performanțe excelente. L-am tras lângă mine pe producătorul multiplayer-ului din S.T.A.L.K.E.R., un tip pe nume Ewan și cam atât, și l-am luat la întrebări. Am aflat că-i place DOOM 3, că sperăm amândoi să apară odată Half-Life 2-ul și că lucrul la joc merge excelent și că e aproape gata de lansare. Mi-a amintit că S.T.A.L.K.E.R. este un joc bazat pe single player, dar că vor ca partea de multiplayer să fie cel puțin plăcută. Lucru care, zic eu, o să le reușească.

În final, am stat un pic și pe la Vivendi și m-am delectat cu un World of Warcraft. Nu am fost până acum un mare fan al jocului, pentru că nu am considerat că aduce mai nimic nou în genul MMORPG. Însă odată intrat în joc mi-a fost imposibil să nu fiu cu totul acaparat de universul Warcraft. Se potrivește atât de bine cu conceptul de MMORPG încât e imposibil să nu aibă succes. Mai mult decât atât, când apare, mi-l iau!

Înapoi acasă

Din păcate, au lipsit cu desăvârșire noutățile exclusive pentru EGN, producătorii și distribuitorii axându-se de ceva timp numai pe marele show din Los An-



geles pentru astfel de prezentări. Este însă îmbucurător faptul că aproape 40.000 de vizitatori au călcat pragul Game Stars Live-ului, ceea ce ar trebui să dea de înțeles firmelor importante că nu ar fi rău să se implice mai mult și în show-urile din Europa. Până la anul însă, mai e timp. Dumnezeu și ambasadele să fie cu noi!

■ Mitza



Un magazin de orci peste care am dat în Londra



Imperial Glory, pentru amatorii de strategii adevărate



ATI se ținea de concursuri

Uwe Boll

**Cu regizorul
filmului
BloodRayne
despre jocuri,
filme și vampiri**



BloodRayne se filmează în România. Vampirii conduși de regizorul Uwe Boll sar la jugulara românilor undeva, în Carpați. Kristanna Loken (Terminator 3), Sir Ben Kingsley (Ghandi), Michael Madsen (Kill Bill) și Michelle Rodriguez (The Fast and the Furious) sunt câțiva dintre actorii cunoscuți care joacă în BloodRayne.

În același timp, undeva în Brașov, cei de la revista LEVEL își aduc aminte că vor avea BloodRayne ca joc full în numărul curent. Și cum filmul se mutase pentru câteva zile la Făgăraș (la o oră de Brașov), ne-am zis că nu ar strica să vedem și noi cum se transformă un joc în film. Mulțumită doamnei Anca Romanescu de la MediaPRO și doamnei Irina Chiriță, am ajuns într-o seară la cetatea Făgărașului, cu reportofonul în mână și cu ochii după Kristanna.

Cură-cască, figuranți și agenți de

pază. Dintre toți, regizorul era cel mai normal om. Relaxat și pregătit pentru o nouă noapte de filmări, m-a condus până la rulota sa și am început interviul. Îl întreb cum e să filmezi noaptea...

Uwe Boll: ...întotdeauna asta a fost o problemă la filmele mele, majoritatea le-am filmat noaptea: Alone in the Dark, anul trecut... *[Între un individ, discută despre niște documente, angajează niște cascadori etc. Într-un timp, până să îmi pregătesc eu întrebările, omul s-a tot chinuit să-și pornească laptop-ul. Ne-am uitat amândoi să vedem ce are, i-a aplicat metoda românească de „dă-i două și merge”, a încercat să-l deschidă cu pixul meu, dar nimic.]*

Mitza: Dacă tot suntem la computere (arăt spre laptop), următorul film al dumneavoastră este FarCry...

UB: Da, FarCry este în pre-producție, sperăm să avem scenariul săptămâna viitoare. Dar FarCry nu va fi următorul meu film, ci Hunter: The Reckoning

M: Ah, un alt film după un joc. De unde pasiunea asta pentru filmele după jocuri?

UB: Cred că foarte multe jocuri au caractere puternice și povești bine puse la punct. Până acum, s-au făcut multe filme după cărți și de ce să nu folosim de acum și jocurile, mai ales că atâția oameni iubesc jocurile? *[Între timp îi sună telefonul. Răspunde și vorbește 20 de minute în germană. Aud în treacăt că se plâng de condițiile din România. Îl țin minte și îmi notez să-l întreb despre asta.]*

M: Puteți să-mi spuneți mai multe despre FarCry?

UB: Vom folosi povestea din joc. Îl vom avea pe Jack Carver, care este angajat de o tânără jurnalistă care vrea să cerceteze o insulă, pe care bănuiește că se desfășoară experimente secrete. Cei doi sunt atacați, barca le e distrusă, așa că din momentul ăsta treaba devine ceva personal pentru Jack Carver, care se vede nevoit să se întoarcă în luptă, lucru care nu-i convine deloc. E un pic asemănător cu Die Hard.

M: Deci nu un film de acțiune obișnuit, ci un pic mai special?

UB: Da, și ar trebui să aibă, la fel ca Die Hard, mai mult umor decât filmele de acțiune obișnuite. Marea deosebire dintre Alone in the Dark sau BloodRayne și FarCry stă în fap-



Michael Madsen,
Michelle
Rodriguez și Uwe
Boll pe platourile
de filmare

tul că primele sunt horror, cu o atmosferă întunecată, pe când FarCry se desfășoară pe o insulă. Atmosfera se schimbă, la fel și locațiile, mai ales locațiile. Având în vedere că și Hunter: The Reckoning va fi tot un film mai întunecat, de abia aștept să schimb tipul de locații în care filmez. O să fiu fericit să ajung pe o insulă să filmez FarCry.

M: Actori pentru FarCry?

UB: The Rock este interesat, ceea ce e foarte bine, mai ales că îi place jocul, îl știe, și asta este un alt avantaj. De asemenea, Jason Statham, care a jucat în Italian Job și Snatch, ar putea să fie o alegere bună. Vin Diesel e o altă opțiune. Dar Vin Diesel nu are genul de umor de care avem noi nevoie, spre deosebire de The Rock.

M: Deci vă plac astfel de filme pentru că aveți personaje și povești deja bine puse la punct. Ca să nu mai vorbim de fanii deja câștigați. Dar în BloodRayne povestea este diferită față de cea din joc...

UB: Da, două lucruri... Ne-am gândit că un film cu vampiri, plasat în Transilvania, în Carpați, undeva în secolul al 18-lea, este mult mai puternic ca atmosferă. Cred că este o idee mai bună să spunem o parte din povestea lui Rayne dinainte de cea din joc, cu naziști și al Doilea Război Mondial.

Celălalt motiv este că dacă vrem să facem BloodRayne 2, avem destul timp între primul film și joc unde să plasăm povestea pentru o eventuală continuare. Altă problemă la un film cu vampiri și naziști este că ar putea fi un pic prea tras de păr și oamenii s-ar putea gândi că multe lucruri nu sunt prea veridice.

M: Am citit un articol zilele trecute... Trebuie să citesc asta de pe foaie: Steven Spielberg și Robert Zemeckis au declarat în cadrul unui interviu că dacă în anii '80 filmele au fost influențate de reclamele TV, iar în '90 de clipurile muzicale, următorii zece ani vor fi influențați puternic de lumea jocurilor. Se pare că dumneavoastră sunteți cu un pas înaintea lor...

UB: Da, cred că ei realizează acum ceva ce alți oameni știau de ani de zile, ca de exemplu eu sau Paul Anderson. Este clar că mulți dintre veteranii de la Hollywood au priceput mult prea târziu că jocurile sunt

mai importante decât, să zicem, benzile desenate. Iubesc benzile desenate, dar nu am citit niciodată The Punisher, nu am auzi niciodată de el. DareDevil, habar n-aveam despre ce era vorba înainte să apară filmul. Pe când despre Alone în the Dark știu de când eram mic, asta e diferența. Și dacă te uiți la cifrele de vânzări: FarCry a vândut peste două milioane de exemplare, ceea ce înseamnă deja că are foarte mulți fani. Nu știu câte benzi desenate cu Punisher s-au vândut, 500.000 maxim, nu a fost niciodată un mare hit, ca Spider-Man, de exemplu. Așa că Spielberg și Zemeckis au mare dreptate.

Din păcate, șefii studiourilor nu înțeleg de multe ori atmosfera unui joc. Se uită doar cât de bine s-a vândut și își spun că trebuie să facă un film după el, vezi Lara Croft. Sunt foarte curios să văd ce o să se întâmple cu filmul Doom, pentru că îl pregătesc de foarte mulți ani și se pare că acum chiar i-au dat drumul. Nu știu cum o să fie, sunt foarte curios, pentru că e vorba de Universal, parcă, și cine știe, poate o să o dea în bară. Nu știu... Producătorul lui Doom este John Wells, care s-a ocupat și de serialul Emergency Room (E.R.) și nu știu cât de potrivit este el pentru Doom, nu prea are nici o legătură...

M: Credeți că vor exista pe viitor mai multe filme de acest gen?

UB: Pe de o parte da, dar nu cred că vor exista, într-un an, mai mult de trei



Pregătirile
dinainte de
filmările de
noapte

sau patru filme bazate pe jocuri. Pentru că mulți dintre oamenii cu putere de decizie de la studiouri nu au nici o legătură cu jocurile și cred că e o prostie să faci asemenea filme. Preferă să facă un alt film romantic cu Richard Gere și Julia Roberts.

M: Ați jucat BloodRayne?

UB: Da, desigur.

M: Ce elemente din joc v-au plăcut foarte mult și ați ținut să le introduceți în film?

UB: De exemplu, mișcările ei. Cum sare pe oameni, se prinde de ei și îi mușcă de gât... Arată ca o îmbrățișare nevinovată, dar apoi le suge sângele. Asta mi-a plăcut. Este evident mai ușor să faci asta cu animație pe computer, e destul de greu să îi spui



Castelul din Făgăraș

unui actor: „Bine, acum vreau să sari pe individul ăla”. Este un pic mai dificil, dar este ceva ce am vrut să văd în film. Ce nu vreau însă este să o văd pe Rayne călărându-se pe pereți sau zburând prin aer. Vreau un film mai realist, mai sângeros și întunecat. Vreau ca tot ceea ce fac vampirii să fie posibil de executat și de un om bine antrenat. De exemplu, Kate Beckinsale în *Underworld* zbura prin aer. Nimeni nu știe de ce, dar ea plutea 20 de metri prin aer. Nu vreau așa ceva. Vreau un film mai greu, mai violent, mai apropiat poate de *Braveheart*.

M: Nu mulți oameni gândesc așa în industria filmului.

UB: Da, știu... De exemplu, uită-te și la *Catwoman*, nu îmi place deloc.

M: Până în momentul de față, cel mai cunoscut film bazat pe un joc este *Tomb Raider*. Există multe asemănări între *Tomb Raider* și *BloodRayne*. Sunt ambele filme de acțiune și au un personaj principal feminin. Vor exista cu siguranță comparații... Credeți că *BloodRayne* poate ține piept unei asemenea „bătălii”?

UB: Depinde de filmele care îți plac ție. Nu am fost niciodată un admirator al filmelor pentru întreaga familie, ca *Charlie's Angels* sau *Tomb Raider*, unde nu ai sânge sau prea multă violență. Sunt un fan al filmelor mai întunecate, mai horror, așa că din punctul ăsta de vedere cred că filmul nostru este mai bun. Cei cărora le plac filme precum *Resident Evil* sau *Alien* vor fi atrași mai mult de *BloodRayne*, iar cei care sunt atrași de filme precum *Van Helsing* sau filmele fantasy vor prefera probabil *Tomb Raider*. Așa că depinde. Dar povestea noastră este mult mai realistă, locațiile sunt mult mai reale, așa că avem șanse.



M: [Îmi aduc aminte de conversația de la telefon] Îmi cer scuze, dar v-am auzit un pic la telefon... Cum e să filmezi în România?

UB: Hehe... Erau părinții mei... Dacă ar fi să îmi spun părerea despre cum a fost aici, ar suna cam așa: locațiile sunt minunate, oamenii sunt prietenoși și există posibilitatea de a turna aici filme mari, pe care nu le-am putea filma în Canada sau Germania. Țăsta este lucrul pozitiv. Ceea ce e de rău sunt serviciile... Hotelul de aici din Făgăraș este groaznic. De exemplu, în Brașov este mult mai bine, dar faci o oră cu mașina până acolo și nu pot să pierd atâta timp pe drum. Oamenilor parcă nu le pasă. Îți promit ceva și apoi nu le mai pasă. Unul dintre actorii noștri care filmează astăzi trebuia să fie luat de la aeroport... L-au uitat acolo. Mi-au spus că li s-a stricat mașina. Dar există telefon, anunțați-i pe cei din producție. Aici cred că oamenii mai au de învățat. E vorba de comunicare. Dacă nu poți face ceva, nu promite lucrul respectiv.

Asta mă deranjează.

Dar, în general, oamenii se străduiesc și nu vreau să spun că nu o să mai filmez niciodată aici, dar data viitoare o să aducem mai mulți oameni cheie de-ai noștri. Mai ales un serviciu de catering extern. Pot trăi cu un catering prost, dar nu

11 săptămâni, iar restaurantele din București sunt mult prea departe. Nu fac mofturi, dar mâncarea este un lucru foarte important pentru moral. Oamenii sunt obișnuiți cu altfel de servicii.

M: Ultima întrebare. Ați reușit să strângeți o distribuție destul de impresionantă pentru *BloodRayne*. Cum e să lucrezi cu nume atât de cunoscute în industria filmului?

UB: Pentru film este foarte, foarte bine. Dacă ai șase sau șapte actori cunoscuți în film, asta îi crește cu mult valoarea, pentru că vezi niște fete pe care le recunoști din alte filme. Asta e important pentru *BloodRayne*... De exemplu, Ben Kingsley a fost ne-*maipomenit*, cel mai bun actor cu care am lucrat vreodată, e foarte bun. Asta mă face să fiu optimist pentru următorul film, pentru că de acum înainte îmi va fi mai ușor să fac rost de actori din ce în ce mai cunoscuți.

Câteodată este mai dificil să lucrezi cu ei pentru că fiecare are nevoie de atenție, fiecare vrea să fie cât mai în cadru, dar actorii cu care lucrez acum sunt foarte de treabă și nu am avut probleme cu ei.

Exact la timp, două fete drăguțe și un ditamai dog german întră în rulotă. Termin interviul, salut pe toată lumea, mă împiedic de câine și dau fuga pe platou să trag niște poze. O caut pe Kristanna, dar aflu că e în București. Mă supăr pe viață, mai fac o poză și las în urmă castelul plin cu vampiri.

■ Mitza



Unul dintre interioarele din film



SUPLIMENT GRATUIT

**POATE-I
CHIAI
VECINA TA!**

Votează-o pe cea mai bună până pe 15 octombrie!

www.fhm.ro



best
dă a totă bucuria

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Conflict: Vietnam

Cine este producătorul jocului Conflict: Vietnam?

- a. Pivotal Games ☐
b. SCI Entertainment ☐
c. Vietcong ☐

Nume, prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în rubrica Hardware din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa: Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2004.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul „Ultimul Castel” (The Last Castle)

Cine joacă rolul principal în filmul „Ultimul Castel”
(The Last Castle)?

- a. Mike Tyson ☐
b. Robert De Niro ☐
c. Robert Redford ☐

Nume, prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în rubrica Film din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa: Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI

ProCA
ROMANIA

Câștigă unul
dintre Pen
Drive-urile
Apacer Handy
Steno de 128,
respectiv
256 MB

Care este viteza maximă de citire a
unui DVD a unității BenQ DW1600?

- a. 10x ☐
b. 18x ☐
c. 16x ☐

Nume, prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

RHS
Your IT Supplier

Câștigă un SD
Card Sycron de
256 MB



Răspunsul îl găsești în rubrica Hardware din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa: Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2004.



Semn că ești pe calea cea bună.
Imagine trimisă de Zalex89.



Bate hora n-o lăsa, hop și așa și așa!
Imagine primită de la Acc3l3rator.



Poate vrei să ți-l zbor.
Imagine trimisă de umbray | AK10.



Lecția de anatomie din FarCry. Imagine primită de la Dumah.



Romeo și Julieta. Varianta pentru necrofili. Imagine trimisă de Felix.



Greu să fii șofer pe RATB. Imagine primită de la BOBO Chipi.



Nero Express. Pentru că merită. Imagine nesemnată.

Câștigătorul din acest număr este Dumah

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarecta@level.ro.

WWW.

Ediție specială IRC

Bash.org

www.bash.org

Începem cu unul dintre cele mai cunoscute site-uri de quote-uri preluate de pe IRC. O colecție demențială de conversații aberante purtate de diverșii irc-iști din întreaga lume și strânse cu grijă de diverși binevoitori. Aruncați o privire peste topul primelor 200 de discuții și vă garantez că o să vi se facă poftă brusc de un IRC.

.ro bash

www.bash.ro

Un proiect asemănător celui de pe bash.org, numai că este plin de înțelepte conversații purtate pe canalele de IRC românești. toshy, make us proud!

IRC Images

ircimages.com

O variațiune pe aceeași temă ca și bash, numai că de data aceasta este vorba despre o colecție imensă de poze ce au fost postate pe canalele din IRC. Pe lângă cantitatea coplesitoare de imagini care mai de care mai puțin interesante (sau nu...), vă mai puteți bucura și de un sistem de comentarii care, de multe ori, face toți banii.

Group Hug

grouphug.us

Un site care vă oferă posibilitatea să vă confesați în fața întregii lumi și pe care puteți citi cele mai ciudate destăinuiri. Bate de departe orice fel de telenovelă.

Not Proud

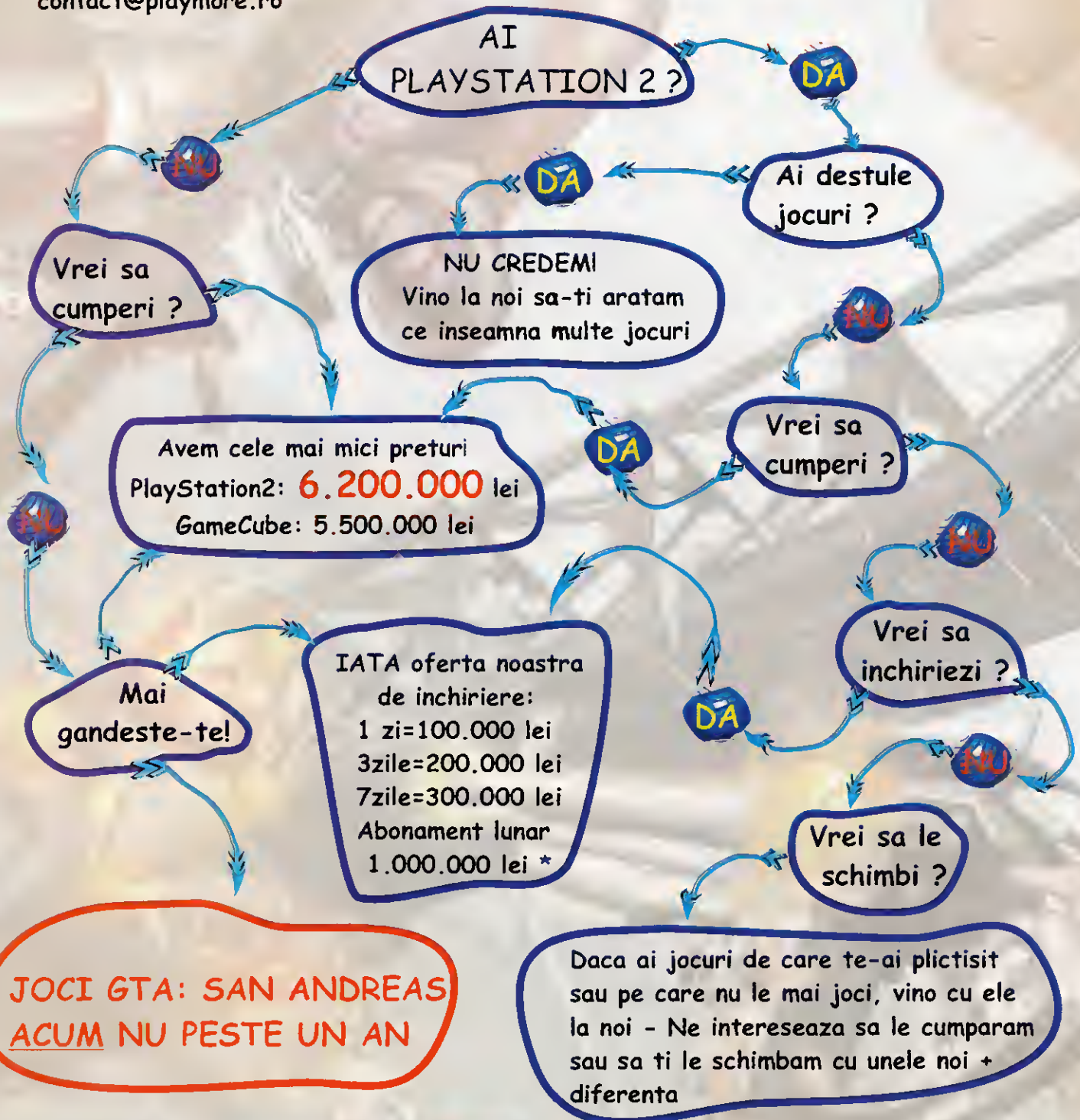
notproud.com

Aceeași idee ca și Group Hug, numai că site-ul de față este structurat pe mai multe categorii. Aberațiile însă rămân la același nivel.

All confessions are anonymous. There are those that may contain ideas or words offensive to some. Confessions are as we see ourselves. It is not always pretty but it is often illuminating.

Playmore

B-dul Unirii nr. 15
Tel: 021-336.21.38
contact@playmore.ro



* Nu se închiriază decât jocuri de consolă. Garanția la închiriere este de 2.000.000 lei, sumă care se restituie la returnarea jocului

GRATUIT!!!
INCHIRIEZI O SAPTAMANA
ORICE JOC CU ACEST TALON

DA,
doresc:

NOU!

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL DEPANARE PC	119.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL REȚELE	109.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL FILME PE CD	90.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL MUZICA ȘI PC-UL	90.000 lei/buc		

Numărul fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

BL

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

E-mail

Număr de cont

Număr de cont

Număr de cont

Cu plăcuța de comandă se comandă revista CHIP SPECIAL. Trimiteți un e-mail pe: level@draghini.ro

talon da comandă

Decupați talonul din revistă,
completați-l și expediați-l
împună cu dovada plății
pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin
mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în
contul

Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite
de dovada plății NU VOR FI
LUATE ÎN CONSIDERARE!

DA, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

	Perioada	Preț revistă	Preț abonament
<input type="checkbox"/>	6 luni	810.000 lei	500.000 lei
<input type="checkbox"/>	12 luni	1.020.000 lei	900.000 lei

Începând cu luna:

Numărul fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

BL

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

E-mail

Număr de cont

Număr de cont

Număr de cont

Număr de cont

talon da abonament

Decupați talonul din revistă,
completați-l și expediați-l
împună cu dovada plății
pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin
mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în
contul

Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Pentru bugetari, plata se face
în contul nr.

RO90TREZ1315069XXX000746
deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite
de dovada plății NU VOR FI
LUATE ÎN CONSIDERARE!

CHIP Special Depanare PC

CD
inclus!

probleme hardware și software frecvente
modalități de rezolvare

sfaturi pentru reinstalarea sistemului de operare
recuperarea datelor de pe harddisk-ul ars

Pe CD

aplicații utile de back-up, diagnosticare, optimizare,
securitate, precum și o serie de drivere



Caută revista în chioșcuri
la mijlocul lunii octombrie!

Dependența de jocuri

„Ciudat, dar majoritatea scriitorilor e-mail-urilor pe care le-am primit pe tema din această lună erau de la cei împotriva dependenței de jocuri. Deși știu că e cauzat de faptul că jocurile nu reprezintă decât o modalitate de a te izola de lume și de a te izola de oameni, dar să crezi că poți să te izolezi de oameni și să te izolezi de oameni... (Jocurile reprezintă dependența, și

Dacă tot v-a plăcut atât de mult să discutați despre dependența și influențele nocive ale jocurilor, vă propun ca pentru data viitoare să discutați despre fenomenul Internet. Cum în lumea din viața mea mai multă vreme începe să aibă o dependență vizuală de o părere vizuală vizuală de viața vizuală. Este mai ușor de înțeles... Care e problema? (Jocurile reprezintă dependența, și

Termenul acesta – „dependență” – îl aud mai mereu la televizor, pe stradă, acasă, prin vreun pub cu prietenii și mereu are aceleași vicii legate de el: alcoolul, drogurile, țigările etc., foarte rar jocurile.

Adevărul e că opinia publică nu prea se sinchisește de această problemă care, necontrolată, poate fi la fel de gravă ca oricare dintre cele de mai sus. Sondajele arată că, în afară de cercurile restrânse de cunoșcători, adictivitatea jocurilor PC nu e considerată a fi o chestiune serioasă.

trăiești viața pe care nu o ai în realitate. Damn, efectul pe care îl au jocurile asupra ta seamănă izbitor de mult cu efectul pe care îl au drogurile asupra tuturor celor care le cad victime. Dar nu-i totul pierdut! Fiindcă jocurile nu creează dependență și tot ce îți trebuie ca să revii la realitate e să mai închizi calculatorul din când în când și să mai ieși în lume. Să te mai întâlnești cu prietenii la o terasă și să te „umpli de realitate”. Să nu trăiești ca să te joci la calculator, ci invers.”

Mihai Daniel

„Termenul acesta – „dependență” – îl aud mai mereu la televizor, pe stradă, acasă, prin vreun pub cu prietenii și mereu are aceleași vicii legate de el: alcoolul, drogurile, țigările etc., foarte rar jocurile.

Adevărul e că opinia publică nu prea se sinchisește de această problemă care, necontrolată, poate fi la fel de gravă ca oricare dintre cele de mai sus. Sondajele arată că, în afară de cercurile restrânse de cunoșcători, adictivitatea jocurilor PC nu e considerată a fi o chestiune serioasă.

Părinții îl lasă pe copil să se joace cât vrea la computer în vacanță chiar dacă atunci când va începe școala va avea coeficientul de inteligență al unui bou. Am citit pe Internet despre un studiu efectuat de un chinez mi se pare (era de așteptat) care atestă existența acestei dependențe și urmările sale nefaste. El explica ceva de unde beta care nu mai trec prin creier și așa mai departe, dar ca să trec la subiect: individul care se joacă mai mult de două, trei ore pe zi suferă de o „mare scădere de inteligență” și o la fel de mare creștere de irascibilitate față de restul indivizilor nevinovați care îl abordează cu prietenie și pace.

Atunci mă tot jucam KotOR, așa că nu m-am sinchisit și m-am mai închis în casă pentru o zi pentru că eram deja pe ultima planetă și... (Passons!). În cele trei zile în care am terminat jocul cu poftă și pasiune am respins orice încercare a prietenilor sau a familiei de a comunica ceva cu mine, fiecare sunet care nu făcea parte din joc și fiecare intrare sau ieșire din cameră mi-au zgândărit sistemul nervos la maxim. Mi-am închis telefoanele, am tras jaluzelele, m-am spălat doar

o dată pe zi. Nu eram decât eu și lumea ce se deschidea în spatele monitorului, ademenindu-mă precum cântecul sirenei.

Într-un final, când mi-am ras barba, am pus pe mine alte haine decât halatul sau pijama-ua și am ieșit din scara blocului ceva minunat mi-a mângăiat corneea, ceva la fel de minunat mi-a atins mâinile și ochii slăbiți erau să izbucnească în lacrimi. Pe cer soarele strălucea mult mai puternic decât ecranul în camera mea întunecată și vânticelul era mult mai moale decât tastele negre și grele, oamenii care-mi zâmbeau erau mult mai veridici decât sacii de pixeli din urma mea, viața îmi dăduse o nouă șansă.

Rareori am suferit atât din cauza unui joc (Fallout 2, Grim Fandango, Syberia, Soul Reaver & Blood Omen etc.). Mi-am revenit repede de fiecare dată, însă următoarea săptămână, în cel mai bun caz, nu am fost mai viu decât o ceapă fiantă. Oricum, omul prin viață trebuie să treacă prin toate și a fost o nouă șansă pentru mine să mă analizez, am o conștiință foarte puternică și critică.

Dar să las cazul particular la o parte și să trec la cel general, adică la majoritatea celor care se consideră „gameri” pentru că știu să deschidă PC-ul și să dea dublu clic pe icoana de CS. O vreme n-am avut net acasă și am fost nevoit să trec măcar o dată pe săptămână pe la sală să-mi verific mail-ul, conturile etc. și mi-a fost dat să văd crunta și dura realitate: puști de opt ani care se măcelăreau între ei fără discernământ și-i auzeam cerând a cincina sau a șasea oră, făcându-și socoteala absențelor pe ziua în curs, dându-și banii de mâncare pe încă o oră de mâncare; alții mai mărișori dând iama pe Internet și căutând site-uri XXX și manele. Câți dintre ei o să arate a oameni când se fac mari, câți dintre ei o să viseze

Ema Mathers

„Mie îmi plac jocurile pe calculator, dar nu într-atât încât să stau toată noaptea în fața calculatorului sau să-mi ignor prietenii. Ca să zic așa, jocurile astea îmi alungă plictiseala, dar nu trăiesc pentru ele. Nu mă scol dimineața cu gândul la un joc și nu adorm noaptea gândindu-mă că nu pot să trec la următorul nivel la alt joc. Deși trebuie să recunosc că Broken Sword m-a cam ținut trează câteva nopți gândindu-mă cum să rezolv un puzzle. Dar asta e altceva. Cred că puterea pe care o au jocurile asupra gamerilor e dăunătoare dacă noi o lășăm să fie. Dacă nu renunțăm la prietenii, la familie sau la viața noastră pentru jocuri, totul e ok. Poate te gândești că exagerez, dar știu pe cineva care e obsedat de jocuri. Parcă numai pentru asta trăiește. Începi cu un joc drăguț pe care îl joci din plictiseală, apoi mai începi unul asemănător și apoi încă unul și așa încet, încet devii dependent de jocuri fără să îți dai seama. Începi să petreci din ce în ce mai multe ore în fața calculatorului până când te trezești că altceva nu mai faci și nimic nu mai contează decât să treci la nivelul următor. Nu-ți mai pasă de nimeni și tot ce contează pe lumea asta e pe ecranul computerului tău. Pe scurt, pierzi contactul cu realitatea și te izolezi în propria lume virtuală unde faci ce vrei și



... e doar un hobby

vreodată mai mult decât la un joc mai real? Abandonând mingea de fotbal și bicicleta pentru maș și tastatură, uitând sau nici măcar găsind adevăratele plăceri ale vârstei, împătimiții jocurilor din ziua de azi alimentează demitizarea societății noastre al cărei viitor este oricum nesigur.

Mă refer numai la cei neexperimentați cu „mișcărilor” vieții cotidiene, minorii sub 16-17 ani, pentru că dacă ai ajuns la treizeci de ani și tot mai freci mașul cu pasiune crezând că ești vampir detronat și nevastă-ta zbiară la tine de mama focului să duci gunoiul ești chiar patetic și nu mai ai nici o scăpare și nu jocurile sunt de vină, e de vină mintea ta bolnavă care nu mai face față solicitărilor și se relaxează, tinzând spre 0, cu un nivel de MaxPayne2 (tare grafică!!!) și dacă n-ar fi existat jocurile ai fi găsit sigur alt mod tâmpit de a-ți irosi ultimele săptămâni înainte de divorț și dezmoștenire.

În plus, cred că omul predispus la dependența de joc este unul introvertit, eventual cu vreun minus sau două la înfățișare, fără alte ocupații predominante, cu viață socială slab conturată, complexat din diferite motive ș.a.m.d. care-și găsește consolarea în pielea unui personaj pe care-l consideră ideal. La un puști nu e nici o problemă, dar o dată cu trecerea timpului lucrurile se schimbă dramatic.

Poate sunt și excepții, adică sunt și oameni cu capul pe umeri care cad în plasa producătorilor de „joace”...

Una peste alta, la fel ca-n cazurile fumătorului, alcoolicii sau drogatului
NU JOCUL E DE VINĂ, CI JUCĂTORUL!!!!

Asassinu'

„În ziua de azi jocurile au devenit extrem de complexe și de captivante. Problema e că puțini dintre noi reușesc să vadă în jocuri ENTERTAINMENT. Pentru cei mai mulți, jocurile sunt un mod de viață. Eu personal sunt un om care face ușor dintr-un lucru care îmi place un exces. Dar m-am „curățat” de această boală a jocurilor de pe la 16 ani (acum am 19). Asta nu înseamnă că nu mă joc și eu. Mă joc, dar cu limită, și asta când nu am altceva de făcut. Nu mă înțelegi greșit, nu sunt un „pocăit”, dar consider că întâi de toate trebuie să avem o viață, pentru că asta suntem noi, oamenii, ființe sociale. Nu înțeleg ce poate să își amintească un game addict la o vârstă înaintată? Ce a făcut în adolescență? Că se juca toată ziua și că noaptea visa nu știu care joc? Pentru mine cel mai important lucru sunt prietenii. Prefer să ies în oraș, într-un bar sau club unde mă simt în largul meu, sunt înconjurat de oamenii cu care îmi face plăcere să stau. Știu că toată lumea are prietenii, nimeni nu e singur, dar ce fel de prietenii sunt ăia în cazul game-riilor obsedați când unica lor întâlnire e on-line, în cadrul vreunui joc sau atunci când fac schimb de CD-uri.

Eu cred că intrăm într-o lume vir-

tuală ce aduce fericire pe moment, dar pe termen lung rămânem goi și reci. Cred că un om normal trebuie să-și găsească o activitate în societate. Și va respect pe voi de la LEVEL pentru că reușiți să faceți asta ca pe o muncă, dar sunt sigur că după program aveți și voi viețile voastre.

Celui care stă toată ziua în fața calculatorului, lipsit de orice altă activitate îi este greu să-și facă prieteni. Marea majoritate sunt adolescenți și HEY!... asta ar trebui să fie cea mai frumoasă perioadă a vieții (și nu datorită jocurilor). Normal că părinții nu își înțeleg copiii pentru că văd cum odraslele lor se închid în cameră, de unde nu mai ies. This is not life.

Probabil că jocul excesiv pe calculator afectează activitatea școlară sau prestația la serviciu (faptul că întârzi sau că nu te poți concentra datorită oboselii și nesomnului), dar în primul rând te afectează pe tine ca individ. Situația este asemănătoare dependenței de droguri, când unicul scop este acela de a-ți procura drogul și de a te bucura de efectele lui. Se duce naibii orice fel de viață socială (cu prietenii, iubita – asta în cazul în care ai reușit să-i faci printre picături, în rarele pauze dintre reprizele de gaming).

Probabil că prea puțini o să fie de acord cu mine, dar asta am avut de spus. Oameni buni: jucați-vă, dar cu măsură!!!!

Oana Butta

„Teoretic, orice joc bine realizat poate crea dependență și cred că orice gamer a trecut prin asta cel puțin o dată. Dar dependența de jocuri – ca orice dependență – are, dincolo de satisfacția de moment pe care o oferă jucătorului, o serie de efecte negative. Cu cât crește timpul dedicat unui joc, cu atât scade interesul gamerului față de lumea reală; un „game junkie” va deveni un om retras, închis în sine, care nu se gândește decât la universul virtual. Dincolo de asta, se știe că statul exagerat de mult la PC (și când spun „exagerat”, mă refer la perioade de timp de la 10-12 ore pe zi în sus) își are și el consecințele lui: dureri de cap, lipsa puterii de concentrare, probleme de vedere și așa mai departe. Părerea mea este că un gamer ar trebui să facă deosebirea dintre o simplă pasiune pentru jocuri și o obsesie.



Personal, pot spune că am fost „dependentă” (pe rând, bineînțeles) de o serie de jocuri, începând cu clasicul Wolfenstein 3D, pe care îl jucam pe primul meu PC (*sniff*... cum a trecut timpul... :)), continuând cu titluri „clasice” (Disciples, Starcraft, Warcraft I & II) și terminând cu genialul Need for Speed: Underground, pe care nu l-am lăsat până nu l-am terminat. De fiecare dată a fost nevoie de un efort susținut de voință ca să „mă las” de jocul respectiv, atunci când ajungeam să stau ore întregi în fața calculatorului și să nu fac altceva decât să mă joc, fără să-mi pese de restul lumii...”

DoomHammer

„Când eram mic, îmi plăcea foarte mult să mă joc cu soldații mei de plastic...mamă ce desfășurări de forță mai făceam! Puțin mai târziu, când am avut și eu parte de televizor făceam crimă pentru desenele animate de la ora 18 sau de la 8 dimineața (pe Rai Uno). La un moment dat, m-a apucat febra cititului (nici că m-a mai lăsat). Să vezi atunci cum întârziam la școală, pentru simplul motiv că nu puteam să-l las pe Winnetou sau pe Dune din mână... ce vremuri mișto : '). De ceva ani am boala compului... morala: orice lucru care-ți place provoacă dependență într-o oarecare măsură, în sensul că nu mai poți până nu afli ce mai face nu știu care personaj dintr-un film în episodul următor, nu poți să trăiești fără nu știu care melodie sau nu mai poți să dormi dacă nu mergi la antrenamente. Cu PC-ul însă... treaba e puțin mai complicată. Soldățelei ăia, oricât de atractive ar fi fost, îți lua o groază până îi aranjai, nu mai spun că trebuia să-i strângi când terminai. Orice carte sau emisiune are un sfârșit, iar practicatul unui sport (nu numai la sală, ci și acasă) e chiar benefic. Pe calculator ai totul servit pe tavă

însă. Nu trebuie să strângi după tine când termini de jucat, plus că unele jocuri sunt atât de date dr@q încât nu au sfârșit... sau cel puțin nu un singur sfârșit. E normal ca un joc să producă

lucrurile) calculatorul, oricât de performant, este foarte obositor, iar poziția, oricât de comod ar fi scaunul, biruie un om relativ normal și-l obligă să se mai ridice, să-și mai dezmoștească

cioLANele. Faza e că după câteva ore te așezi iar la bordul PC-ului și o iei de la capăt (eu știu).

Părerea mea despre toată chestia asta... eu unul recunosc că sunt împătimit, că nu stau mai puțin de 2 ore în fața calculatorului o dată și că una peste alta, stau cam 8 ore pe zi în fața calculatorului (Doamne ajută să țină vara!), dar sunt conștient de cât de mult rău îmi face atât din punct de vedere fizic (vă scrisese cineva un articol pe tema asta acum o groază de ani... parcă Shadow îi zicea) cât și psihic. Oricum dependența asta are vârsta ei, în sensul că la un moment dat începi să stai tot mai puțin la calculator și tot mai mult cu prietenii/prietena/prietenul, iar dacă ești



De la Cristian Hurmuzi

o persoană foarte sociabilă chiar nu se ajunge vreodată la dependență. Eu unul n-am întârziat vreodată la școală din cauza calculatorului, iar dacă în acest moment aş avea de ales între o noapte petrecută în fața calculatorului, cititul unei cărți sau mersul la antrenament peste noapte (scot din discuție plimbările nocturne sau dormitul) aş scoate fără să stau pe gânduri calculatorul din ecuație pentru că fraților, o singură viață avem și zău că e păcat s-o dormim sau s-o jucăm pe calculator.”

o persoană foarte sociabilă chiar nu se ajunge vreodată la dependență.

Eu unul n-am întârziat vreodată la școală din cauza calculatorului, iar dacă în acest moment aş avea de ales între o noapte petrecută în fața calculatorului, cititul unei cărți sau mersul la antrenament peste noapte (scot din discuție plimbările nocturne sau dormitul) aş scoate fără să stau pe gânduri calculatorul din ecuație pentru că fraților, o singură viață avem și zău că e păcat s-o dormim sau s-o jucăm pe calculator.”

Ne-au mai scris:

Teodor Voicu, Nicolescu Claude, Coca Silviu, Bogdan Marginean, Eric Oancea, Trifoi Florin, Balan Gheorghe, Costin Zisu, Bishop, Darth, mitroiu, Andrei Radu, Chester, Dethknife, stef_the_2002.

LEVEL

Vogel's Latina Communications SRL
Str. M. L. Cioba, Nr. 12, Sector 10, Bucuresti
Tel: (0)21415154 / (0)214570511
(0)214754705, Fax: (0)21411721
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1120-3195

General Manager:

Dan Dragota (dan.dragota@level.ro)

contact@level.ro

Mihai Stănescu (Mihai.Stanescu@level.ro)

Redacție:

Adrian Ciobană (adrian.ciobana@level.ro)
Veronica Ciomara (veronica.ciomara@level.ro)
Cristina Nedelcu (cristina.nedelcu@level.ro)
Irina Căpănuș (irina.capanus@level.ro)
Bogdan Ciomășcă (bogdan.ciomasca@level.ro)
Monica Ciomășcă (monica.ciomasca@level.ro)

Graphic și DTP:

Adrian Amășel
adrian.amasel@level.ro

Secreter de redacție:

Cristina Albă (cristina.alba@level.ro)

Marketing:

Denisa Mărmărescu
denisa.marmarescu@level.ro
Andreea Ștefănescu
andreea.stefanescu@level.ro

Fulicitești:

Zsolt Székely (zsolt.szekely@level.ro)
Cristina Popescu (cristina.popescu@level.ro)

ONLINE:

Mihai Mădăruș (mihai.madarus@level.ro)
Cristina Ștefănescu (cristina.stefanescu@level.ro)

Contribuitori:

Mihai Lăzărescu
Liviu Ștefănescu
Adrian Ciomășcă
Irina Căpănuș (irina.capanus@level.ro)

Distribuție:

Lucia Ciobănuș
Irina Ciomășcă (irina.ciomasca@level.ro)
Paul Claudiu Ștefănescu
Irina Ciomășcă (irina.ciomasca@level.ro)
Tudor Ciomășcă
Tudor Ciomășcă (tudor.ciomasca@level.ro)

Adresa pentru corespondențe:

Box 2, C.P. 1, 511630, Timisoara
Căminul de Cultură, Timisoara
Tel: (0)239-415154
și Fax: (0)239-416721

Mentor și sponsor:

Asociația Națională a Jurnaliștilor din România

LEVEL este o publicație săptămânală de cultură și divertisment
publicată de nivelul.ro

Publicația este distribuită de nivel.ro și de distribuitorii locali
de presă. Pentru mai multe detalii, vizitați nivelul.ro

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Francia Gamer	3
Only Future	3
Autoshow	11
Ubisoft	15, 34, 61
Best Distribution	23, 43
Dack Computers	31
RDS	35
Philips	47
K Tech Electronics	53
FHM	71
Playmore	75
Flamingo Computers	83





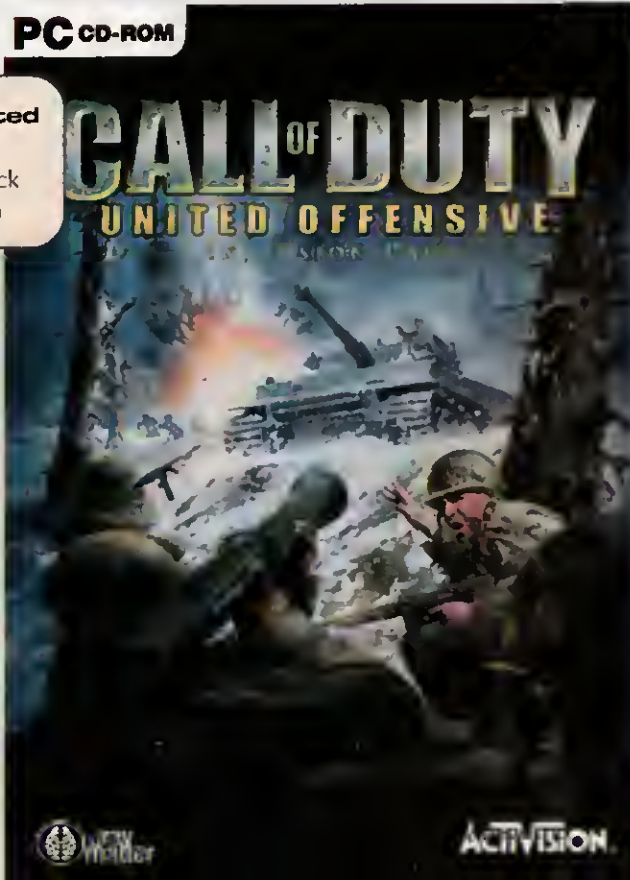
Rome: Total War
Războiul total bate la
poartile Romei



NHL 2005
Pentru că tot vine
iarna...



The Sims 2
Nebunia continuă!



**Call of Duty: United
Offensive**

Un expansion-pack
pe măsura originalului

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro

ATI Get in the GAME



Game with MSI, Now!

Dynamic Overclocking Technology

- Automatizată, în timp ce jocul este în desfășurare
- Nu este nevoie de intervenții din partea utilizatorului
- O funcție de overclocking care ajustează automat frecvențele de funcționare ale procesorului grafic în funcție de sarcinile de lucru
- Permite utilizatorului să obțină performanțe mai bune fără a fi nevoit să modifice manual setările
- Permite utilizatorului să obțină performanțe mai bune fără a fi nevoit să modifice manual setările
- Permite utilizatorului să obțină performanțe mai bune fără a fi nevoit să modifice manual setările



Continuând tradiția MSI de a încorpora procese tehnologice inovative folosind tehnici de proiectare de vârf, soluțiile grafice MSI beneficiază de cele mai avansate și sofisticate tehnologii de răcire și de mărirea frecvenței de funcționare (overclocking).

Mecanismele avansate de răcire alină frecvența de tact mai ridicată, în timp ce temperatura procesorului grafic este menținută în limite normale, un companion perfect pentru rălărea jocurilor de nouă generație.



PCX5750-TD128E

- NVIDIA GeForce PCX 5750
- Interfață PCI-E
- Memorie 128MB DDR
- Ieșire TV / DVI-I
- Live VGA BIOS/Driver
- Incluse Utilitare & Jocuri 3D

142€



RX600XT-VTD128E

- ATi Radeon X600 XT
- Interfață PCI-E
- Memorie 128MB DDR
- Ieșire video / DVI-I / VIVO
- Live VGA BIOS/Driver
- Incluse Utilitare & Jocuri 3D

199€



NX6800GT-TD256

- NVIDIA GeForce 6800 GT
- Memorie 256MB DDR3
- Ieșire TV / DVI-I
- Live VGA BIOS/Driver
- Incluse Utilitare & Jocuri 3D

449€



RX800PRO-TD256

- ATi Radeon X800 PRO
- Memorie 256MB DDR3
- Ieșire TV / DVI-I
- Live VGA BIOS/Driver
- Incluse Utilitare & Jocuri 3D

449€